CLUB Nintendo®

MAS TIPS DE:
YOSHI'S ISLAND
DIDDY'S KONG QUEST

MAS INFORMACION
DE LOS JUEGOS PARA
EL NINTENDO 64

CONOCE A:
COLLEGE SLAM
PARA SNES Y GB

KILLER INSTINCT
PARA ARCADIAS

INCLUYE LA 11ª PARTE DEL COMIC
STREET FIGHTER II

Año 5 No.3
Precio $12.00 M.N.

0 10722 85658 8 03

ESTAMOS SEGUROS QUE NUNCA HABIAS VISTO ALGO ASI:

GAMEXPRESS

GALERIAS COAPA

• Una tienda donde puedes comprar cualquier cartucho de Virtual Boy, Super Nintendo, Game Boy, etc.

• Puedes vender tus cartuchos, no importa cuál, no importa cuántos.

• Y un lugar donde puedes escoger más de 3000 títulos para rentar por día, semana o mes.

• Así de fácil... sin trucos.

GAMEXPRESS

677 0080

Editorial

Iniciamos este número con una noticia muy importante que dio Nintendo de América a principios del pasado mes de febrero: El Nintendo Ultra 64 retrasa su salida pra el 30 de septiembre en América y Europa. Su salida en Japón sigue programada para el 21 de abril.

Esta decisión, según un boletín de NOA, obedece a que las expectativas de venta de acuerdo a una encuesta realizada a los licenciatarios japoneses son muy altas: Más de 3 millones de unidades en 9 meses tan solo en Japón. Esta cifra, antes del Shoshinkai era mucho menor, pero al conocer el sistema y de lo que era capaz, crecieron espectacularmente sus predicciones de venta.

Producir tal cantidad de sistemas es prácticamente imposible y Nintendo no quiere que cuando algún consumidor lo busque en una tienda no lo encuentre. Sin duda es una noticia muy importante dentro del mundo de los videojuegos, pero no todo es malo.

Nintendo anunció simultáneamente que trabaja ya en una unidad de disco "escribible" que se le adaptará al sistema y con la cual podrás modificar y agregar detalles a tus juegos. ¿Te imaginas? Tal vez sea difícil imaginártelo pues todavía no hemos visto nada similar. También, para la fecha de su lanzamiento habrá muchos más juegos disponibles, al menos entre 10 y 12.

¡Ah! El nombre del sistema también cambió. Se llamará Nintendo 64 y será exactamente igual a la versión japonesa (tal vez sólo cambie el color exterior: gris en Japón, negro en América y Europa.

Habrá que esperar otro rato. Paciencia.

SUMARIO

ISSN 0188-7610

CLUB NINTENDO

Año V #3 Marzo 1996

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE PRODUCTOS Y EQUIPOS INTERNACIONALES, S.A. DE C.V. Y EDITORIAL SAMRA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

PRODUCTOS Y EQUIPOS INTERNACIONALES, S.A. DE C.V.

DIRECTOR GENERAL
Teruhide Kikuchi

DIRECTORA DE ADMINISTRACION
Lourdes Hernández

DIRECCION EDITORIAL
Gustavo Rodríguez
José Sierra

PRODUCCION
Network Publicidad
DISEÑO: Francisco Cuevas
ASISTENTE DE ARTE: Ernesto Escutia
INVESTIGACION:
Adrián Carbajal / Jesús Medina
Victor Arjona "Fartman"
AGENTES SECRETOS: AXY / SPOT

EDITORIAL SAMRA, S.A. DE C.V.

PRESIDENTE
Laura D. B. de Laviada

DIRECTOR GENERAL DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Miguel Ruiz Galindo

COORDINADORES DE VENTAS
Rocio Campo,
María Elena Domínguez,
Javier Sánchez Mújica
Tel. 723-35-00

GERENTES
Leticia Mendoza
Diana Aldaz
Mayté Flores

(C) COPYRIGHT 1996 CLUB NINTENDO Año 5 #3. Revista mensual. Marzo de 1996. Coeditada y publicada para México por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial Samra, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc.

(DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco 435, Azcapotzalco, C.P. 02400 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992.
Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor responsable: Sergio Larios Velasco
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del País.

DIRECCION DE PRODUCCION Alfredo Latour
Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. **CLUB NINTENDO** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza por las ofertas realizadas por los mismos.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Responsable: Victor M. Saldaña
Tels.: 561-72-33 y 91-800-50550

(c) 1996 Nintendo of America Inc.
Todos los derechos reservados
All rights reserved

PRINTED IN MEXICO

DR. MARIO 3
GAME VISTAZO A:
COLLEGE SLAM 8
EL CONTROL DE LAS CELEBRIDADES 10
NUESTRA PORTADA:
DRAGON BALL 11
ARCADIAS:
KILLER INSTINCT 2 15
FINALES:
NINJA GAIDEN II 22
TIPS DE:
DONKEY KONG COUNTRY 2 26
LOS RETOS DE MARIO 36
S.O.S. 37
TIPS DE:
YOSHI'S ISLAND 40
INFORMACION SUPERNESESARIA:
COLLEGE SLAM 54
EXTRA 56
REPORTE SHOSHINKAI 57
LOS GRANDES DE NINTENDO 78
RETO MARIO'S PICROSS 79
RESET 80
COMIC STREET FIGHTER II 81

Envíanos tus cartas a
Pestalozzi #838 Col. Del Valle C.P. 03100 México, D.F.

Dr. MARIO®

Aquí les mando un truco para "ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3" de arcadias. Fíjense que una vez, jugando con la máquina de UMK 3 descubrí que con un mismo juego o crédito puedes jugar hasta que te canses; el truco consiste en lo siguiente: Le echas una moneda a la máquina y .....

entonces te manda de vuelta a comenzar el juego pero ¡sin tener que depositar otra moneda para comenzar!. Repite todo lo anterior hasta que te canses de jugar y ¡Enhorabuena!

Darío Gregorio. Delgado Ledón

Tepic, Nayarit

Vaya, vaya. Este sí es un descubrimiento bastante interesante, pero seguramente ustedes se han de estar preguntando (e insultándonos), por qué no lo publicamos completo y en la sección de Arcadias y la razón es simple: Todos los locatarios que tuvieran una máquina de Ultimate Mortal Kombat 3 nos querrían linchar porque se vería reducido muy drásticamente su ingreso diario por este truco y eso no lo queremos. Nosotros que hacemos la revista nos sabemos muchísimos trucos (no todos tan crueles como éste), que harían que dominaras más rápido un juego o que te tardes más en él, pero sabemos que además de quitarle bastante reto a estos juegos, a los dueños de las máquinas les afectaría bastante. Si te has fijado bien los trucos que damos son cosas curiosas como pelear con los jefes, poderes especiales e información como tal, pero nada que afecte al negocio pues sería algo tramposo. Desafortunadamente no todos lo ven así y ya hay algunos operadores que están tratando de evitar que publiquemos cualquier información ya que dicen que por los trucos que aquí damos los chavos duran más en los juegos, sin pensar que gracias a esos trucos los chavos se interesan más por la máquina y por otra parte muchas veces los operadores tienen sus máquinas, palancas y botones en pésimas condiciones y eso sí hace que tengan menos ingresos (porque simplemente optas por no echarle a una máquina a la que no le sirve un control). Todo el rollo anterior es para decirte que muy a nuestro pesar, cuando empezamos con la sección de Arcadias decidimos no publicar esta clase de trucos, porque nosotros sí sabemos qué onda con el negocio y no siempre si una máquina no jala es culpa de los trucos de Club Nintendo y sus lectores. De cualquier forma agradecemos mucho a Darío por su descubrimiento.

◆

Sobre el Top de Hialie de Super Star Wars de "cero", si al eliminar a los jefes le dan puntos, digo que usó un "intensificador de juegos" Su amigo y lector 300781

Fabian Hayos Quintos

Tampico, Tamps.

En un top de Return of Jedi me sorprendió ver 0,000,000. Pensé: tal vez hizo 9,999,990 y con uno más y el contador se reseteó. Así que me puse a hacerlo y como no encontré un lugar donde salieran enemigos infinitos al final sólo logré 345,900 después de 3 horas de principio a fin. Me puse a revisar los Clubs pasados y vi un truco en el primer Star Wars para ver el staff y que es A, B, A, B, A, B, A, B y pensé que tal vez también servía en Return of Jedi y también funcionó pero mi mayor asombro fue ver que la misma y exacta foto del Top era idéntica a esta pantalla. Entonces pensé que posiblemente así lo logró, cosa que me disgustó, pues además de querer engañarlos a mí me hizo trabajar como bruto. Ahora que si mandó un video donde se vea cómo se resetea, mis respetos en serio, pero me gustaría que investigaran si el top fue falso o verdadero.
También por otra parte, adquirí Stunt Race FX para bajar los tiempos que ya han publicado.

Después de terminarlo por primera vez entré a la pista Big Ravine, pero sorprendentemente ya había 3 récords. Sin tomar importancia corrí la pista y logré 3'12"09 y vi los récords establecidos ¡y estaban en 1'49"15! (el top en la revista es 2'37"52). Nadie podría lograr este récord. Algo raro es que el nombre era -HO (guión HO) y no se puede poner guión ¿Cómo pasó esto?

ISRAEL LOPEZ ESCUTIA

México, D.F.

Pues creíamos que HIALIE era el único que conocía la verdadera identidad de Axy y Spot, pues les había visto la cara, pero localizamos su carta y le llamamos a Guadalajara y nos confirmó que él sólo mandó su video para récords y no para tops, por lo cual tus 345,900 es, por el momento, el récord más alto que conocemos.

Respecto a Stunt Race FX no sabemos si ponerte en la sección de los Tops o no y no sabemos qué fue lo que le pasó. ¿No habrá fantasmas en tu casa?

¿Los cartuchos tienen más larga vida que el CD? o ¿por qué Nintendo sigue con cartuchos aunque el precio es mayor que un CD?

ATTE. JUAN SONY P.

México, D.F.

Al día de hoy todavía los CD son mucho más lentos que un cartucho y lo que nos gusta a los videojugadores es la velocidad. Nintendo ya está probando con CD para el NU64 y en cuanto una nueva generación de esta tecnología tenga la suficiente rapidez, ten por seguro que la adaptará y adoptará.

ATTE. CLUB NINTENDO

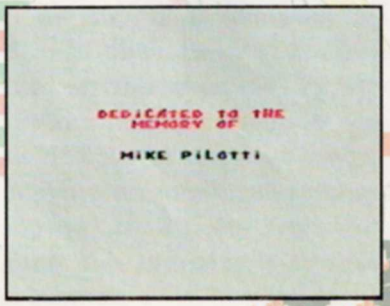
México D.F.

En el juego de Earth Worm Jim 2 (que por cierto está muy bueno) dice que está dedicado a la memoria de Mike Pilotti ¿quién es Mike Pilotti?

Domínguez Hernández Angelito

México D.F.

Mike fue un colaborador del primer Earth Worm Jim y empezó a trabajar en la segunda versión. El era el encargado de ponerle color a las celdas de animación. Un lunes que debió llegar a Shiny no llegó, lo cual extrañó a todos pues era un cuate muy buena onda y muy puntual. El caso es que después de buscarlo por todos lados, la policía lo encontró muerto en una carretera dentro de su coche, sepultado bajo rocas y tierra que cayeron de una montaña. Este fue un caso muy sonado hace un año en las noticias de California.



En Club Nintendo Año 4 # 11 página 4 José Luis Enriquez Domínguez pide que investiguen bien antes de poner información (sobre KI de SNES) mientras la mayoría de los lectores saben que no estaba planeado el juego para el sistema y luego José Luis "no se que" de Temixco, Mor. les dijo que investigaran qué es Gambito ¡por favor! ¿cosas como esas en una revista de cuates? ¡ah! Por ahí le quiero decir a José Luis "no se qué" que GAMBITO puede realizarse en CUALQUIER momento de la partida y no necesariamente al principio. José, antes de regañar investiga bien.

WOLVERINE

México, D.F.

¿Por qué en mi cartucho de Mega Man's Soccer cuando está la pantalla de Status de los jugadores, al apretar algunos botones desaparece el personaje y al iniciar el juego se ve un jugador invisible y rato después se resetea solo el juego? ¿es algún bug o mi caset está bailando las calmadas?

IAGO

Edo. de México

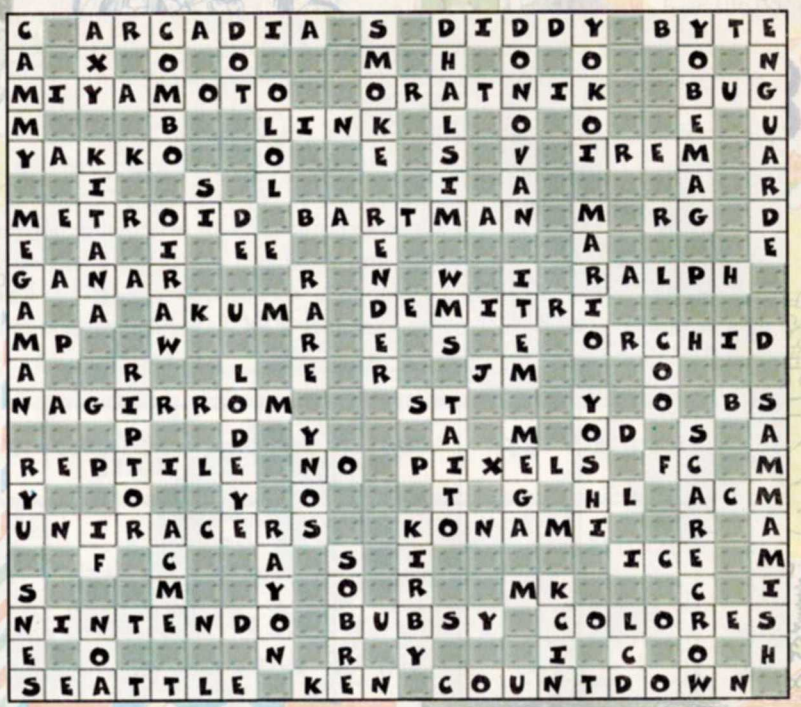
Sobre tu cartucho de Mega Man's Soccer, le hablamos a Luigi para preguntarle y nos dijo que puede ser defecto del programa del juego, que la memoria tenga borrados los caracteres o que el procesador de la consola que maneja los personajes esté dañado; si tu cartucho fue adquirido con el sello de ITOCHU llévalo con Luigi dentro de los 90 días de garantía presentando tu ticket y te lo repara o cambia por uno nuevo sin costo, pero si el cartucho fue adquirido en fayuca o en el extranjero (sin sello de ITOCHU) la reparación tendría costo.

Tal como prometimos en el número anterior, aquí esta la respuesta a este buen crucigrama diseñado por Alfonso Domínguez.

Por otra parte incluimos una colaboración especial de Luis Vega García quien encontró la lógica para crear cualquier password (hasta los imposibles) en el juego de Mega Man X2.

Como ves no sólo se necesita mucho tiempo y paciencia sino también mucho coco... y no sólo para descifrarlo sino también para entenderlo.

Recuerda que para mandar tus preguntas, reclamaciones, tips y lo que quieras, escríbenos a: Pestalozzi 838, Col. del Valle, México, D.F. C.P. 03100



Hasta hace poco terminé unos cuadros que facilitan fabricar cualquier password en el juego de Mega Man X2.

Para empezar, hay 4 passwords (**PW**) distintos que te llevan a un mismo lugar con los mismos Items, por lo tanto sólo vamos a trabajar con 1:

Este **PW** te deja en la pantalla donde los 8 Mavericks (**MV**) esperan por ti y no tienes absolutamente nada, o sea, ya pasaste la escena de introducción.

Nota: *Siempre que se hable de cambios, será con respecto a este* ***PW****.*

Posteriormente, procedí a obtener los 8 **PW's** de los 8 contenedores de energía (**CE**). Tomaba uno, anotaba el **PW**, ponía reset y tomaba otro, de manera que siempre tenía uno.

PW del CE de WC *PW del CE de RJ* *PW del CE de VZ* *PW del CE de CC* *PW del CE de DB* *PW del CE de SB* *PW del CE de DT* *PW del CE de EC*

Me di cuenta que en cada uno de los **PW's** cambiaba 2 casillas:

- La 1ª, que es la "Casilla Común" para los **CE**, ya que en los 8 passwords cambia, con respecto al **PW** base, por el No. 3 menos para el **CE** de **EC**.
- La otra casilla cambia dependiendo de qué **CE** se haya tomado. Ahora al tomar otro **CE**, el No. de la "Casilla Común" regresa 8 y ya existen 3 casillas que cambian con respecto al **PW** base; la "común" que en realidad pasó de 8 a 3 y de 3 a 8, y las otras 2 son por el **CE** de las 2 escenas.

Por ejemplo; si tomo el **CE** de **CC** y el de **VZ**, los PW's serían:

PW Base *PW con el CE de CC* *PW con los CE's de CC y VZ.*

Del 1o. al 2o. cambia la "Casilla Común" de 8 a 3 y la 9a. casilla de 3 a 5.
Del 2o. al 3o. cambia la "Casilla Común" de 3 a 8 y la 14a. de 6 a 2.

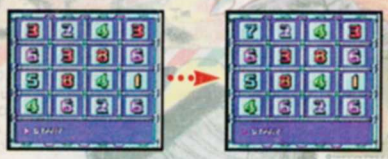
# de Casillas				Nomenclaturas
1a	2a	3a	4a	**PW:** *Password*
5a	6a	7a	8a	**CE:** *Contenedor de Energía*
9a	10a	11a	12a	**ST:** *Subtanque de Energía*
13a	14a	15a	16a	**MV:** *Maverick*
				AM: *Armadura*
				XH: *X-Hunter*

ESCENAS

WC: *Weather Control*	**DB:** *Desert Base*
RJ: *Robot Junkyard*	**SB:** *Deep-Sea Base*
VZ: *Volcanic Zone*	**DT:** *Dinosaur Tank*
CC: *Central Computer*	**EC:** *Energy Crystal*

La "Casilla Común" cambia siempre de 8 a 3 y de 3 a 8 dependiendo de cuántos **CE** tengas. Si tienes un número par de **CE's** se pone 8, sino se pone el 3. Pero para el **CE** de **EC** la cosa cambia ya que la casilla del **CE** de esta escena es la misma que la "Casilla Común" de los **EC's**. Aquí cuando quieras poner el **PW** con este **CE** ya tomado, pon un 7 si tienes un número par de **CE's** o un 2 si tienes número impar.

Ejemplo: El 1er. **PW** te da 5 **CE's**: **DB, DT, SB, WC, CC**



El 2o. te da 6 **CE's**: Los anteriores más el de **EC**

Como ves el 1o. tiene en la "Casilla Común" un 3, ya que tienes 5 **CE's** y el 2o. debería tener un 8 en esta casilla, pero como se trata del **CE** de **EC**, pones un 7 ya que ahora tienes 6 **CE's**.

Sabiendo la "Casilla Común" de cada Item (**CE, ST, AM, MV**) y la casilla de cada uno de ellos se puede obtener fácilmente cualquier **PW**. La siguiente tabla muestra cuáles son los cambios que se deben hacer al **PW** Base.

# de Casilla	CE	ST	AM	MV	PW BASE	COMBINADO	CASILLAS COMUNES *PAR/IMPAR*
1a.	**EC** *7/25*			**SB** *6/5*	*8*	*1/4*	**CE** *8/3* *
2a.	**DB** *2*	**VZ** *5*			*8*	*1*	
3a.				**CC** *7*	*4*	*7/5*	**ST/AM** *4/3*
4a.			**RJ** *6*	**WC** *5*	*3*	*2*	
5a.	**DT** *6*		**EC** *7*		*8*	*3*	*Aquí es 8/3 si no tienes ni el **CE** de **EC**, ni **MV** de **SB**; es 7/2 si ya tienes el **CE**; es 6/5 si ya tienes al **MV**; y 1/4 si ya tienes el **CE** y el **MV**
6a.	**SB** *3*				*2*	*3*	
7a.				**DB** *6*	*8*	*6*	
8a.	**WC** *6*		**DT** *8*		*2*	*7*	
9a.	**CC** *5*	**SB** *1*			*3*	*6*	
10a.	**RJ** *2*			**EC** *3*	*8*	*1*	
11a.				**DT** *8*	*4*	*8*	
12a.			**DB** *6*	**VZ** *4*	*1*	*8*	
13a.		**WC** *1*		**RJ** *6*	*4*	*3*	
14a.	**VZ** *2*				*6*	*2/5*	**MV** *6/4*
15a.		**CC** *4*			*2*	*4*	
16a.					*6*	*6*	

Como ves, si quieres tener todo, encontrarás que hay items que ocupan la misma casilla. Para evitar problemas de cuál va, se coloca un número diferente que se indica en la columna "Combinados". Así, si quieres tener el **CE** de **DT** y la **AM** de **EC**, pones un 3 en la 5a. casilla.

EJEMPLO

Si quieres el PW con: **CE:** ***DB, SB, CC, EJ, VZ*** **ST:** ***VZ, WC*** **AM:** ***WC***

Recuerda que **ST** y **AM** se toman juntos, por eso en la 3a. casilla se pone 3, ya que 2 **ST** + 1 **AM** = 3, que es impar.

Además en la "Casilla Común" de **MV** iría un 4, pero el **CE** de **VZ** estorba, por eso se puso un 5 según la columna de "Compartidos"

Otro es: **PW** con todo menos con las 3 partes de Zero.

Con los X-Hunters es diferente. Al eliminar a 2 Mavericks aparecen los X-Hunters en 3 escenas que van variando cada que salgas de una escena, ya sea pasando ésta o poniendo EXIT si ya la habías pasado. Así los **XH** cambian de la siguiente manera:

AGILE	SERGES	VIOLEN
SB	RJ	CC
VZ	EC	SB
CC	DB	VZ
EC	RJ	CC
DB	SB	EC
RJ	VZ	DB
SB	RJ	CC

En este cuadro se ven las casillas que cambian a fuerza. Además hay ciertas casillas que cambian también dependiendo de dónde van a aparecer los **XH**.

Ahora, los **PW's** cambian de 4 a 8 casillas dependiendo de qué **XH's** estén vivos.

VIVOS	CASILLAS QUE CAMBIAN			
A,S,V	5a,	11a,	15a	
A,V	3a,	5a,	11a	
A,S	2a,	5a,	7a,	15a
S,V	10a,	11a,	15a	
A	2a,	3a,	5a	
S	2a,	10a,	15a	
V	3a,	10a,	11a	
Ninguno	2a,	3a,	7a,	10a

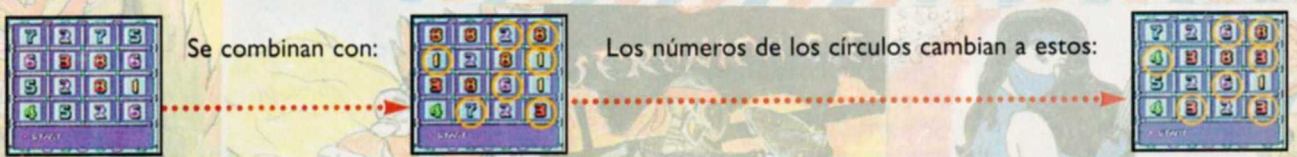
# de Casilla	PW BASE	NADA	CE	ST AM	MV	COMBINADO
1a.	8					
2a.	8	7	3	6		4
3a.	4	2			6	
4a.	3	1		7	8	4
5a.	8	1	4	5		2
6a.	2	7	5			
7a.	8	5,1,4			2,7,3	
8a.	2	1	3	4		5

# de Casilla	PW BASE	NADA	CE	ST AM	MV	COMBINADO
9a.	3	7	2	8		4
10a.	8	7	5		6	4
11a.	4	1,3,5			6,7,2	
12a.	1					
13a.	4					
14a.	6	7	1			
15a.	2	5,1,7		3,6,8		
16a.	6	1,2,3				

Por ejemplo:

El **PW** que te pone con **WC** y **DT** eliminados sin **CE's**, ni **ST's**, ni **AM's**, ya hace que aparezcan los **XH's**. Ahora, si eliminamos a Serges, este **PW** cambia (las casillas 3, 5 y 11 cambian a fuerza).

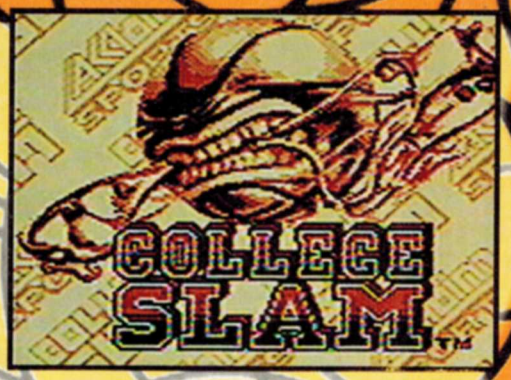
Estos **PW** son con lo mismo, sólo que ahora los **XH** van de un lado a otro según la tabla de posiciones.
El primero determina que los **MV** pasados son **DT** y **WC**, que Serges está eliminado y que Agile proviene del **DJ** y ahora está en **SB** y Vile viene de **DB** y está en **CC**.
Hay gran infinidad de **PW** con los **XH's**, y al combinar uno de estos con otro donde están pasados los 8 **MV's** de casualidad llegué directamente con Sigma.
Por ejemplo: al combinar un **PW** que tenga todos los **CE's** y 3 **MV's** distintos (**CC, WC, DT**):



Para encontrar los respectivos números, se buscan en el cuadro anterior. Se observa que cambia la 3a. casilla y en el **PW** que se quiere cambiar, tiene 7. Se busca en las columnas la 3a. casilla, el 7 cambia a 6.

En las casillas 7a.., 11a., 15a. y 16a., pueden cambiar entre 3 números, pero se escoge sólo uno. Para sacarlo, hay que probar de uno en uno.
Si se combinan passwords donde el **XH** va a llegar a una escena ya pasada, éste se va.
Y es así como yo obtuve los **50 PW's** que les envíe.

GAME VISTAZO A:



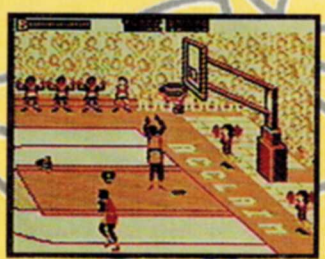
Sí, otra vez Acclaim hizo lo que hace siempre que saca un juego para el SNES: saca la adaptación para Game Boy. Y a pesar que se tata del mismo juego, el de Game Boy tiene algunas opciones que el de SNES no tiene.

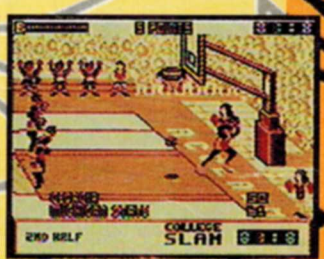
Para empezar puedes jugar un juego normal, de semifinales, de torneo o practicar para adaptarte al control del Game Boy (o del Super Game Boy) (si es que tienes Super Game Boy) (porque el Super Game Boy es diferente) (pero es lo mismo) (creo que aquí falta un tornillo) (ah, sí, por eso no encendía el Game Boy). En el menú de Configurations encontrarás opciones nuevas. Puedes escoger cómo quieres que el CPU juegue, ya sea a la defensiva, la ofensiva o ambas cosas niveladas. Puedes escoger qué jugador quieres ser (1,2, 3 ó 4). También puedes escoger si quieres que los "Hootspots" y "Powerups" estén activados. Y también puedes configurar tu propio equipo.

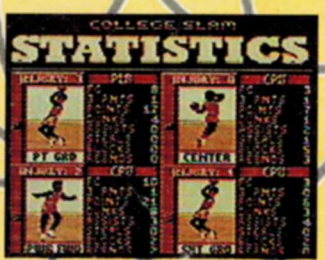
Antes de comenzar un partido puedes (o más bien debes) elegir qué posición vas a jugar y va a jugar tu compañero (en este caso el CPU).

Durante el partido puedes pedir tiempo para hacer sustituciones si es que los 2 integrantes de equipo que seleccionaste no están funcionando bien.

Los "Hotspots" y los "Powerups" son esas letras y números que ayudan a tu jugador para ser más "poderoso". Podrás tirar a todos los demás jugadores, tener fuego, encestar de 3 fácilmente, anotar más puntos de los normales, etc.





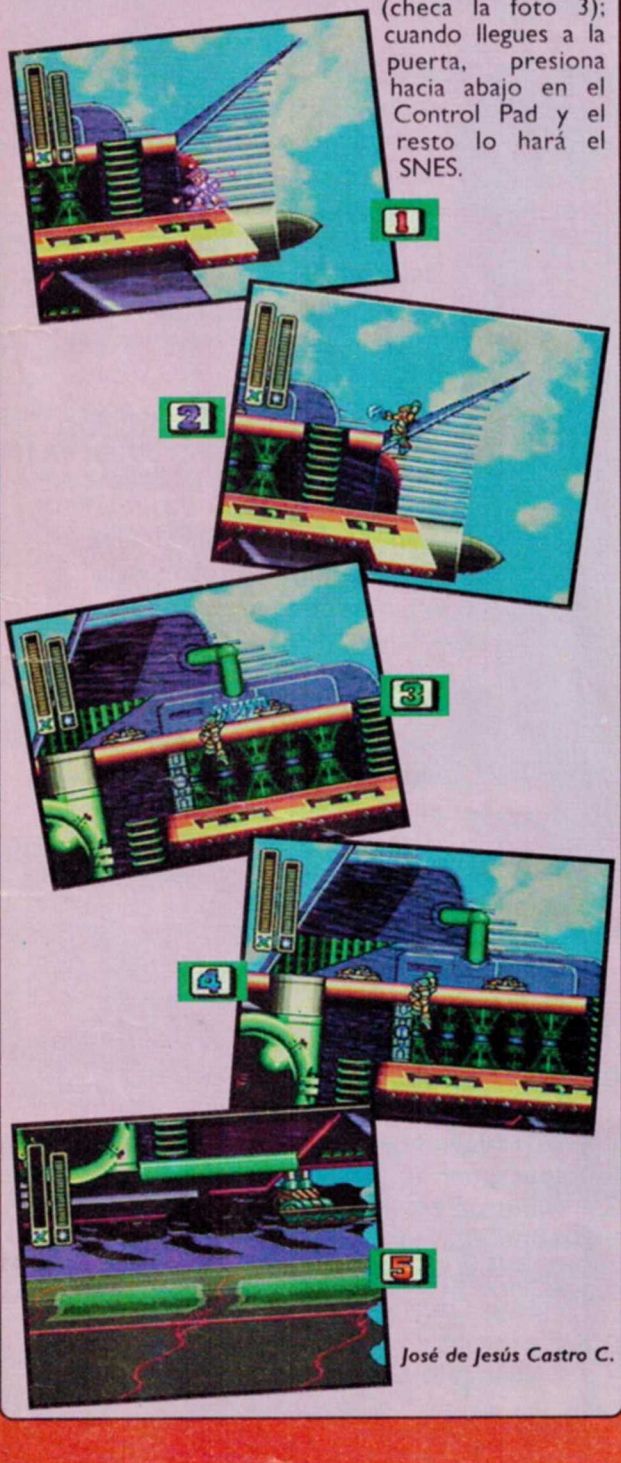


Y como es costumbre podrás ver las estadísticas del juego, al medio tiempo. Por cierto, ya no son 4 cuartos, sino 2 mitades por partido.

College Slam, es un juego que, al igual que sus antecesores NBA JAM y NBA JAM Tournament Edition, no se puede jugar de 2, y no aprovecha las ventajas del Super Game Boy. Sin embargo, es una buena opción para los fans del deporte ráfaga.

MEGA MAN X

Con este password entras en la escena de Storm Eagle. Llega hasta el final de la escena (a la nave) y colócate como se ve en la 1a. foto cargando el X-Buster y usando el arma del Pingüino (no el de Batman), ahora dispara hacia la izquierda (como se ve en la 2a. foto) y súbete a la escalera para que el hielo te arrastre (checa la foto 3); cuando llegues a la puerta, presiona hacia abajo en el Control Pad y el resto lo hará el SNES.



José de Jesús Castro C.

PhonoClub®
LLAMA AHORA MISMO
91 801 555 05

aquí podrás hablar hasta con ¡¡SIETE!! chavos a la vez

¡EN VIVO! LAS 24 HRS. LOS 365 DIAS DEL AÑO

es una increíble experiencia que te dejará muchos amigos y amigas...

Solo cuesta N$4 por minuto y tiene un máximo de 15 minutos, si llamas de la Ciudad de México No es larga distancia, pero de Provincia si. ACME/BIGO inf. 224 1244

el control de las CELEBRIDADES

En nuestro anterior número de CN les presentamos una interesante entrevista con Shigeru Miyamoto, una de las personas más importantes dentro de Nintendo, pero este mes les traemos otra pequeña charla que tuvimos con Gumpei Yokoi, el creador del Game Boy y el Virtual Boy y a quien ya habíamos entrevistado el año pasado.

CN: Yokoi San, nos podría decir ¿Cómo ha sido recibido el Virtual Boy en el mundo?
Gumpei Yokoi: Bueno, todavía no ha penetrado como nosotros lo esperábamos pero con el desarrollo de más cartuchos vamos a llegar a nuestras metas.

CN: ¿Cómo ha visto el desarrollo de los juegos? ¿Le están sacando jugo al Virtual Boy o todavía no han sabido aprovechar las ventajas del sistema?
G.Y: Bueno, el concepto de 3 dimensiones es todavía muy joven, por eso cada día encontramos cosas nuevas para desarrollar nuevos títulos, es por eso que todavía no se han desarrollado aún muchos títulos para este sistema.

CN: ¿Qué nos puede decir de los sistemas de Nintendo para el 96?
G.Y: Bueno, antes del Virtual Boy yo desarrollé el Game Boy; esperemos que el Virtual Boy se convierta en un Game Boy para la gente; Y en cuanto al Nintendo 64, ésta es nuestra máquina más moderna y su futuro se avecina muy favorable por eso le tenemos más confianza.

CN: ¿Habrá algún momento en el futuro en que el Virtual Boy se conecte en el Nintendo 64 como se conectó el Super Game Boy al Super Nintendo?
G.Y: Desde el punto de vista técnico sí es posible, y también es posible que en el futuro se pueda, ya que para crear los cartuchos del Virtual Boy se utiliza un monitor, pero sacarlo ahora sería demasiado caro, tal vez en un futuro el costo sea más accesible y entonces... quién sabe.

GUMPEI YOKOI

CN: ¿Hay algún proyecto secreto del cual nos quiera platicar?
G.Y: Todavía no te podemos decir nada pero en mente tenemos muchos proyectos, y tal vez los podamos anunciar el año próximo (refiriéndose al '96). Podrían ser desde juegos hasta máquinas nuevas.

CN: ¿Algún CD-ROM, quizás?
G.Y: Bueno, nosotros todavía no estamos de acuerdo con la tecnología del CD, porque aunque tiene muchos puntos muy favorables, como su costo por ejemplo, también tiene muchos desfavorables porque es muy lento en cargar los juegos y nosotros buscamos ante todo el factor diversión para los videojugadores y como toma muchísimo tiempo en cargar la memoria, consideramos que corta la emoción del juego por eso aún no estamos con esta tecnología.

CN: Nos hemos quedado muy impresionados con el Nintendo 64, ¿Cuál será el futuro de los videojuegos en el mundo?.
G.Y: Bueno pues de momento nos vamos a concentrar en lo que hay, es decir en el Nintendo 64, en el SNES que utilizan la televisión y el Virtual Boy y también estamos pensando en otras máquinas de entretenimiento. Los videojugadores tendrán mucho entretenimiento. Eso es seguro

CN: Arigato Gozaymas.

NUESTRA PORTADA

DRAGON BALL

ドラゴンボール

Bien, al parecer Bandai ya está cediendo terreno, gracias a las negociaciones hechas con Itochu (o sea el Sr. Kikuchi) ya que mandarán a nuestro continente o al menos a América Latina el exitoso juego Dragon Ball. Este juego está basado en la serie de TV del mismo nombre y nos tiene muy contentos por ser el inicio de lo que podría convertirse en más títulos directamente traidos de Japón. Tal vez no llegue en español, pero de acuerdo al éxito, podremos exigirlo más adelante.

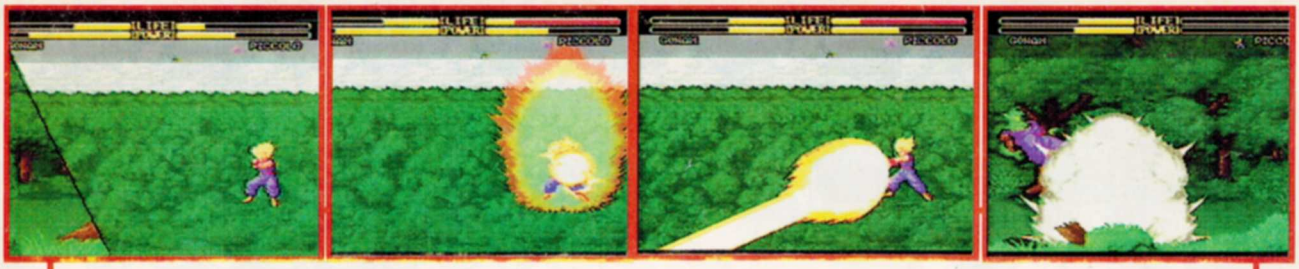
Básicamente aquí tenemos un juego de peleas con bastantes cosas ya hechas y clásicas de otros juegos del género, pero lo más interesante de este título es que tienes la posibilidad de alejarte bastante de tu rival; cuando esto suceda la pantalla se dividirá con una línea; para saber qué tan separado estás de tu rival cuentas con un pequeño mapa donde también verás los poderes que te arrojan.

Dependiendo el modo de juego que escojas, podrás elegir a 4 ó 10 peleadores. Cada uno de ellos tiene diferentes poderes (para ser más exactos son 8 poderes por personaje) y para ejecutarlos debes llenar la línea de poder que está debajo de la de energía (la llenas presionando los botones B e Y al mismo tiempo).

Como todo juego, aquí tú puedes poner pausa en medio de una batalla, pero si presionas el botón de "Select" cuando estás en pausa aparecerá una pantalla especial donde podrás cambiar algunas opciones como la forma en la que marcas los poderes, el sonido y si hay radar o no, pero lo más interesante es que también podrás hacer aparecer una pantalla especial donde verás los poderes de los peleadores.

En esta pantalla además de ver la secuencia de los movimientos también podrás ver si los marcas bien si presionas el botón A mientras señalas un poder.

En este juego se utilizan los 6 botones del SNES, los botones L y R sirven para avanzar o retroceder rápidamente, el botón Y es para golpes, el B para patadas, el A para lanzar algunos poderes y con el X das un gran salto y te quedas flotando en el aire desde donde también puedes atacar a tu rival. Si presionas de nuevo X mientras estás en el aire vuelves al piso.



Cuando un enemigo esté más o menos lejos de ti, podrá lanzarte alguno de sus 2 poderes especiales; lanzar estos poderes requiere bastante energía, pero podrás hacer mucho daño a tu enemigo si le logras dar.

Lo anterior parece el camino hacia una victoria segura, pero no es así ya que tu rival podrá contrarrestar, poner defensa o esquivar este poder si es que se pone abusado. Para hacer esto debes ser muy rápido además de que deberás tener suficiente poder; como ejemplo te enseñaremos la forma de contrarrestar el poder de tu rival con uno tuyo, lo malo es que es un volado porque cualquiera de los dos peleadores saldrá dañado; cuando veas que tu enemigo te lanza un poder prepárate (Foto 1), una vez que aparezca la pantalla en donde aparece tu personaje casi resignado a ser golpeado marca rápidamente tu poder especial (Foto 2), si lo haces bien lanzarás tu poder que chocará contra el de tu rival (Foto 3), ya sólo es cuestión de suerte cuál de los 2 poderes es más fuerte y por concecuencia el que llegará a su objetivo.

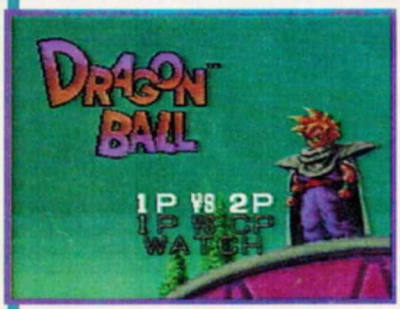
Este juego tiene diferentes modos de juegos, estos son: Story Mode, Fighting Mode y Tournament. A continuación te hablaremos un poco de ellos.

Story Mode

Este modo de juego está dividido en capítulos como si se tratara de una caricatura. Aunque escojas diferentes personajes muchos eventos serán los mismos, conforme juegues te darás cuenta de eso.

En total son 3 capítulos por personaje en este modo; dependiendo de si ganas o pierdes los encuentros que se te presenten cambiarán algunos de los displays, también tendrás que tomar algunas decisiones para poder seguir avanzando, pero eso en realidad no te va a causar muchos problemas.

Fighting Mode



Este es el modo más sencillo de juego, para empezar podrás elegir de entre dos modos de juego: el de 1P Vs. 2P y el de 1P Vs. Computer. Además de esto, también existe la opción de "Watch" donde podrás ver a la computadora controlar a ambos jugadores.

La ventaja de este modo es que podrás elegir a 10 peleadores en lugar de los 4 que se eligen en el modo de "Story".

Este modo de juego se lleva a cabo en el torneo de artes marciales, aquí podrán jugar de 1 a 8 personas, cada una podrá elegir a un personaje diferente y si no se juntan los 8 con sólo presionar Start en la pantalla de selección la máquina seleccionará y manejará a los demás, cada peleador se eliminará contra otro.

Las batallas no difieren mucho de los demás modos de juego, es muy importante que pongas atención antes de cada combate porque no siempre le toca el mismo control a un peleador. Como tip te diremos que el personaje que aparece hablando primero utiliza el control No. 2.

Este es un modo en donde al empezar deberás escoger a uno de los siguientes personajes: Gohan, Piccolo, Vegeta o Trunks. Ellos deberán pelear contra el Androide Cell en un evento conocido como el "Cell Game" (El cual es el primer capítulo).

En los demás capítulos deberás enfrentarte a alguien que se está haciendo pasar por Piccolo (o Vegeta, depende de que personaje uses), averiguar quién es, por qué lo hace y quién es su líder y como te has de imaginar también tendrás que derrotarlo.

Y ellos ¿Quiénes son?

En este artículo hemos hablado de algunos personajes que seguramente tú no conoces porque salen en los capítulos de la serie que aún no han sido transmitidos, pero para que no te quedes con la duda te daremos una breve explicación de quienes son y por qué están aquí (para no hacerlo muy largo, sólo hablaremos de los más importantes, o sea los que salen en el modo de "Story Mode").

Son Gokou: A diferencia de otros personajes de TV el simpático personaje, bajito y con cola, sufrió un cambio bastante importante y a la vez lógico: Creció, se casó, tuvo un hijo y perdió la cola. Bueno, las cosas no fueron así de fáciles pues tuvo muchas otras que cumplir, entre ellas el haber destruido a la organización Red Ribbon, también se fue a entrenar con los Dioses 4 años (en ese momento es cuando se da el cambio de apariencia más drástico). El es un Saiya (raza de seres super poderosos) pero no lo sabía hasta que se enfrentó a un enemigo de nombre Freezer que lo hizo enojar bastante; así fue como supo que el podía cambiar a "Super Saiya" (eso es cuando cambia su cabello a color dorado).

Piccolo: El es un ser de una estrella llamada "Namei". En sus primeras apariciones en la serie él es enemigo de Son-Gokou pero después se convierte en su amigo. Es maestro de Son-Gohan y una de sus características principales es que siempre salva a Gokou en las situaciones más comprometidas.

Vegeta: El es un príncipe Saiya, viene a la tierra a buscar a Gokou (de ahí se convierten en eternos rivales pero en el fondo se estiman). Se casa con Bulma y tienen un hijo de nombre Trunks. Este personaje tiene un modo de ser bastante pedante ya que es muy orgulloso y se enoja mucho con su esposa y su hijo (pero al igual que con Gokou en el fondo los quiere mucho, sólo que no le gusta que se sepa), también es muy poderoso y puede convertirse en "Super Saiya".

Trunks: Ya dijimos que es hijo de Vegeta y Bulma, pero algo que no mencionamos es que es enviado del futuro para avisarles a todos de un gran peligro que los asecha, (en realidad viene a salvar a Gokou). Al igual que su padre se puede convertir en "Super Saiya".

Son Gohan: El es el primer hijo de Gokou, también tenía cola pero la perdió a los 10 años. Al igual que su padre es un "Super Saiya", se viste igual a Piccolo porque es su alumno. Como se muestra en el juego él es quien elimina a Cell.

Al iniciar este 1996, recibimos una invitación de Williams, división Arcade, para asistir a la presentación de uno de los títulos más esperados por todos los videojugadores de Arcadia y de Nintendo, ¡Claro! estamos hablando de Killer Instinct 2.

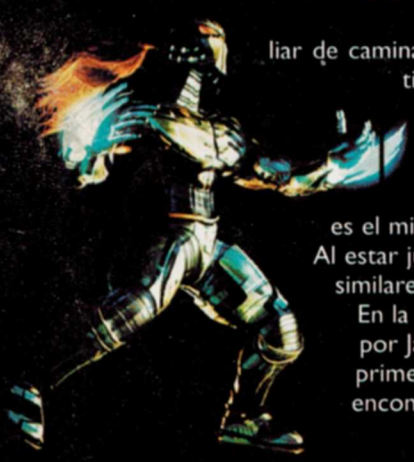
Aunque sabemos que en muchos locales de Arcadia los nuevos títulos no llegan muy rápido, es probable que para cuando tú leas este reporte ya lo hayas jugado.

Seguramente al ver las fotos le notas grandes diferencias con su antecesor... pues tienes razón, ya que le agregaron cosas padrísimas que sin duda te encantarán.

Cuando lo veas jugarás la primera revisión, pero recuerda que Williams acostumbra realizar nuevas revisiones donde ajustan los detalles de acuerdo a sugerencias de los videojugadores.

El cambio más radical en comparación con el primer KI son las secuencias de combos, que aunque mantienen similitud con el sistema usado en KI se le han agregado nuevos poderes y ataques que ahora se pueden combinar de una forma más libre para dar lugar a miles de combos, otro cambio muy importante es que ya puedes ejecutar agarres (pocos juegos de peleas carecen de este tipo de movimientos), con esto se abre una gama de nuevas estrategias como el de dar agarrón dentro de un combo o en el aire, pero si ya eres una fiera rompiendo defensa (un movimiento clásico del primer KI) no te preocupes por que este movimiento aún lo tiene; claro que para complementar y equilibrar los combates le han agregado peculiares ataques por abajo, para defenderte mientras te están conectando un combo Killer Instinct. Aún cuenta con los Combo Breaker y algunas otras jugadas famosas de KI como Ultimates (combos rematando al enemigo con una especie de fatality), Ultra Combos (serie de golpes muuuy prolongada, poco agradable para tu oponente o para ti cuando te lo conectan) y las espectaculares Sombras (esto sólo sale en la versión de Arcade). Claro que esto no es todo, ya que Rare es una compañía que continuamente nos sorprende.

Al igual que su antecesor esta nueva versión cuenta con diez personajes a seleccionar más el odiado jefe final llamado Gargos (parece nombre de sustancia para hacer gárgaras) que es muy similar a Eyedol. De estos diez personajes tres son nuevos, Maya una bella peleadora de la jungla, cuyo stage está inspirado en pirámides de la peninsula de Yucatán, la peliroja Kim Wu experta en artes marciales y un bárbaro llamado Tusk.



Ya no pienses más, los personajes que aparecen de nuevo son Jago al que ya le modificaron su forma peculiar de caminar, B.Orchid quien, como te dijimos en el número anterior tiene un cuerpo muy bien formado; Glacius con notorios cambios en pies y manos, Spinal con un estilo de juego menos bizarro; T.J.Combo con un ojo menos y sus puños están descarapelados mostrando sus brazos cibernéticos; Sabrewulf con aires de Freddy (por las garras) y Fulgore que ya no es el mismo.

Al estar jugando apreciamos que mantienen trucos similares como el cambio de velocidad y el de selección de escena. En la presentación de Fulgore, explican que fue vencido y destruido por Jago, por lo cual en Killer Instinct 2, Fulgore es un sucesor del primero con una nueva forma y armas de ataque cuyo objetivo es encontrar a Jago y eliminarlo. Vengativo el tipo ¿no?

Hay muchas cosas que comentar acerca de Killer Instinct 2 (o simplemente KI2) como por ejemplo los poderes y ataques de los personajes que reaparecen y que aún conservan, además de nuevos movimientos que incrementan la variedad de Combos a literalmete millones de combinaciones, ahora la mayoría de los personajes cuentan con un ataque que es dirigido directamente a los pies, con esto evitarás el estar esperando a que el enemigo descuide su defensa, ya que con este ataque tienes acceso a realizar un Combo. También tiene fintas, por ejemplo, Jago parece realizar el movimiento de una bola pero al momento que tú saltas por instinto hacia él o contra atacas, él, sospechando tu reacción, te recibirá con un ataque o poder que no podrás evitar fácilmente, ¿suena atractivo, no?

Como antes, también podrás elevar a tu enemigo y rematarlo incrementando así el número de golpes a tu Combo.

Killer Instinct 2 maneja diferentes formas para catalogar tu Combo, esto aparece en la parte de arriba en el momento en que te indica el número de golpes de tu **Combo** y lo hace de la siguiente manera: **Auto Combo** o **Manual Combo**.

AUTO COMBO - Salta y oprime patada fuerte (PF) y al caer golpe medio (GM). Este Combo da 3 golpes, es un Combo con regla Killer Instinct ya que al dar patada fuerte está dando un golpe, más el golpe medio son 2 golpes marcándote Auto Triple Combo y sólo diste 2 botonazos.

MANUAL COMBO - Lo puedes realizar al estilo Street Fighter II, por ejemplo: Con Jago salta y oprime golpe fuerte (GF) y al caer inmediatamente oprime golpe fuerte (GF) y haz un Dragon Punch Débil (Golpe Débil), te marcará Manual Triple Combo, ya que tú eres el que está marcando cada movimiento.

Otra novedad es **DAMAGE PORCENT** que te indica el porcentaje de daño en la energía que le bajas con Combo y aparece en el display del resultado de golpes en Combo.

Te preguntarás para qué sirven los cuadritos que están debajo de tu nivel de energía, esto se conoce como **POWER UP**, así es que le llamaremos Puntos de Power Up.

Estos puntos de Power Up te darán acceso a realizar los ataques o poderes especiales tal y como pasa con la línea de Breaker en el primer Killer Instinct.

Estos puntos aparecerán cuando el enemigo te golpee, te conecte un Combo o te haga un Combo Breaker o si tú golpeas al enemigo cuando él tenga defensa, aparecen hasta 6 puntos que primero son rojos y si siguen golpéandote irán cambiando a amarillos, en cuanto los puntos estén llenos empezará a parpadear.

A continuación te damos un ejemplo de lo que podrás hacer con la Barra de Power Up: Elige a Jago y para sacar la bola roja mantén oprimido golpe fuerte (GF) · después marca ↓ y al terminar la secuencia suelta el botón de golpe fuerte (GF).
Esta bola roja es especial ya que es más rápida y baja el doble de energía que las bolas normales. (Esto lo puedes hacer tanto en KI como en KI2)

Para realizar las famosas sombras de Arcadia, igualmente con Jago mantén patada fuerte (PF) y marca →↓↓ después suelta el botón al teminar la secuencia del movimiento. Este ataque es más rápido que el poder normal y va seguido por sombras, que ahora en KI2 hay dos tipos, la sombra Gris Clara y la Gris Obscura.

Con esto es posible que realices nuevos y mejores poderes o ataques especiales más fuertes.

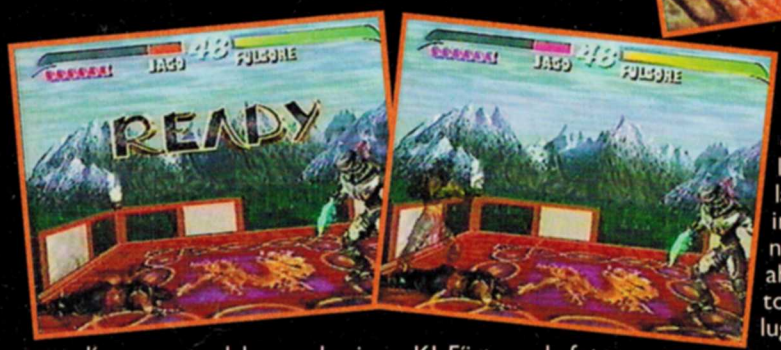
Todo lo que hayas practicado en el primer KI tendrá su recompensa ya que en KI2 utilizaron las mismas bases, por ejemplo en los poderes viejos o en los Combo Breaker.

Al igual que en Street Fighter Zero, KI2 cuenta con un Counter que lo realizas cuando tu enemigo te da un golpe mientras tienes defensa, sólo que aquí no te separa del oponente, sino que al conectar un ataque podrás continuar con las secuencias de Combos, es como si empezarás un Combo normal con un ataque.

Los Ultimates y los Ultra Combos no podían faltar, ya sabes los ejecutas cuando el nivel de energía de tu enemigo está parpadeando en rojo.

Por ejemplo en un Ultimate de Maya, ella lanza una especie de rayo que hace pequeñito al enemigo.
Y lo que pudimos checar con los Ultra Combos es que el ultra por sí solo no puede conectar 18 golpes, al parecer varía el número de golpes que conectas en un Ultra Combo.

Sobre los escenarios hay un gran número de detalles como: papeles volando por el viento como en Mortal Kombat 3, por momentos llueve en ciertas escenas y en la escena de Glacius la nevada no podía faltar, pero además hay otros detalles como cajas, muros, lámparas, etc.que rompes mientras estás golpeando a tu oponente y si esto fuera poco ahora puedes lanzar a tu oponente a precipicios, abismos y fosas, donde se ve de lujo como va girando mientras va cayendo. Además al comenzar las peleas se ve un movimiento de cámara del fondo hacia atrás (este moviento en cine se le llama Dolly Back) para lucir al máximo los escenarios de 3-D.



Como podrás recordar, antes cuando el enemigo vencía tus 2 niveles de energía tenías la oportunidad de recuperarte moviendo y apretando rápidamente la palanca y los botones para levantarte, y así tener la posibilidad eliminar a tu oponente, bien pues ahora te da un cuarto de energía en lugar de esa pequeña línea que te daba en el primer KI. Fíjate en la foto y te darás cuenta de que tú estás tirado en el suelo, lo que significa que es tu espíritu al que tendrás que controlar para intentar eliminar a tu enemigo.

KI2 cuenta con una pantalla de récords con más cosas que puedes superar como:

WINS: (Número de batallas ganadas consecutivamente)
ULTRAS: (El número de Ultras que haz realizado en tus batallas ganadas consecutivamente)
ULTIMATES: (El número de Ultimates que realizas en tus peleas)
HITS: (El número de golpes que conectas en las peleas)
MAX COMBO: (El mayor número de golpes conectamos solamente en Combos)
MAX DAMAGE: (El mayor número de porcentaje de daño al nivel de energía en el Combo)

También podrás superar los récords y récords de streaks (número de peleas ganadas consecutivamente) y el récord de speed (el menor tiempo en que eliminas al oponente) Los Back Ground Music (BGM o música de fondo), están prendidísimos; es así como Killer Instinct 2 cuentan con muchos detalles más de los cuales te hablaremos en nuestros próximos números.

En cuestiones técnicas han mejorado el sistema de sonido con nuevas melodías, ahora cuenta con un disco duro más grande y mejoraron el acceso a éste.

Shade es una especie de Jago obscuro que aparece en el primer KILLER INSTINCT pero Nintendo no quiere dar el truco para sacarlo por que ese personaje da pauta a que se realicen varios Bugs.

Ahora Killer Instinct cuenta con una inteligencia más elaborada para aumentar el reto al jugar contra la máquina.

Hay varios datos muy interesantes sobre la versión de este juego para el Nintendo Ultra 64 que obtuvimos de ? que como todo mundo sabe se puede confiar en su información; para empezar la versión del NU 64 serán muy superior a lo que veas en arcadias, los escenarios serán mucho más definidos y tienen detalles tan especiales como cuando golpean a Glacius salpica agua que al caer al fuego provoca que salga humo ¿como ves?, y si tu peleador preferido es Thunder o Riptor no te preocupes porque pasaron a ser personajes ocultos del juego.

Ahora los "cazadores" que sólo esperaban con defensa se las van a ver negras, porque el juego ha sido para favorecer más a los jugadores que arriesgan. ***KEN LOBB***

Terminando la presentación de Williams, nos encontramos con nuestro amigo y contacto de **NAMCO**, Emilio Cabrera quien nos invitó a la presentación de 3 juegos para el mercado de Arcade que fue ese mismo día y a pesar de nuestro cansancio, asistimos con mucho gusto para así poder traerte más novedades, como lo será:

TIME CRISIS

Este es un título estilo Lethal Enforces, es para un solo jugador quien aparte de contar con un arma también cuenta con un pedal, éste tiene la función de cubrirte o esconderte por muchas partes del escenario como detrás de las puertas, muros, cajas, pilares, escaleras, paredes y muchos lugares más. Otra de sus funciones es que cuando te escondes o te cubres, el personaje carga el arma con balas con esto evitas tener que disparar fuera de la pantalla para cargar el arma mientras te disparan y te hieren. Aquí la jugabilidad y la historia son muy buenas así como su tecnología poligonal que está muy mejorada.

DIRT DASH

Este es un simulador de autos estilo Cruis'n USA nada más que con menos detalles, por ejemplo aquí sólo podrás escoger entre 3 autos, uno tipo Coupe, un camión tipo 4X4 y otro tipo Buggy, también puedes escoger entre las 5 diferentes pistas o caminos que son City (en una ciudad), Hill (en las colinas), Jungle (en una jungla), Mountain (en las montañas) o Snow (en la nieve).

SOUL EDGE

Este es un juego de pelea, tipo Tekken, sólo que aquí peleas con armas como: Espadas, Chacos, Hachas, etc. La jugabilidad es muy buena, cuenta con 4 botones, el botón **G** es defensa, **A** es espadazo débil, B es espadazo fuerte, K es patada, no importa que se le caigan las armas aún así sigue teniendo movilidad y Combos.

Hablando de Combos, éstos están muy bien realizados y su secuencia no es muy complicada. Cada personaje es sacado de una época distinta y cuentan con su propio escenario, en cada uno de ellos las peleas se realizan sobre una especie de ring muy amplio sin embargo existe la posibilidad de que el enemigo te saque y estarás eliminado.

Son 8 los personajes a escoger, **Rock, Taki, Sophitia, Mitsurugi, Siegfried, Seung Mina, Li Long, Voldo** y 2 enemigos últimos **Cervantes y Souledge.**

Si te fijas, debajo de tu nivel de energía hay una espada, ésta es la que controla tu defensa, en caso de que ocuparas mucho el botón de defensa, la espada irá bajando su nivel y entonces el enemigo podrá conectarte sus golpes más fácilmente, otra de las particularidades de la espada debajo de tu nivel de energía es que con ella podrás realizar los ataques especiales como el Combo que baja una cantidad considerable de energía a tu oponente.

Sin duda Soul Edge será otro título que acaparará la atención de muchos.
Probablemente ya lo hayas o lo estés jugando, pues salió a la venta el 18 de febrero.

ESTE MES ALOCATE OTRO POCO

PORQUE NINTENDO TIENE LAS MEJORES OFERTAS

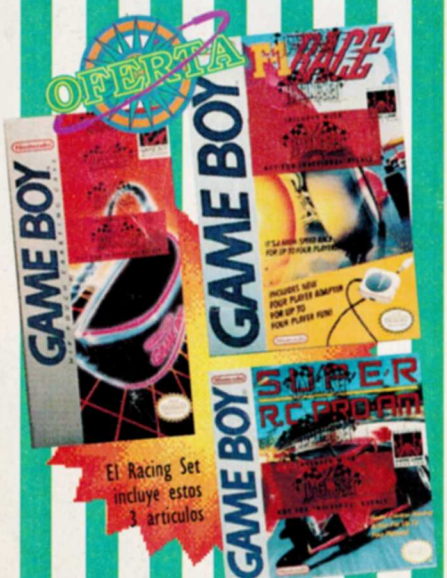
Este paquete incluye un Virtual Boy y cartucho Mario's Tennis

Este paquete incluye un Super Nintendo Control Set + Cartucho Zombies Ate My Neighbors

Este paquete incluye un Super Nintendo Control Set + Cartucho Star Fox

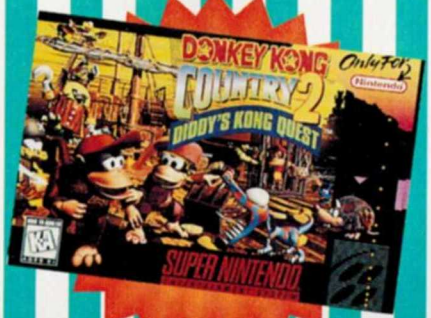
Este paquete incluye un Super Nintendo Control Set + Cartucho Mega Man X

Este paquete incluye un Game Boy y cartucho Tetris



El Racing Set incluye estos 3 artículos

TALLER DE LUIGI
Paseo de la Reforma #250
2º piso
C.P. 06600 México, D.F.
Tel: 533-68-82



TODOS ESTAN A UN SUPER PRECIO VEN PRONTO POR ELLOS

Y PARA AUMENTAR LA DIVERSION NO TE OLVIDES DE RENTAR TUS CARTUCHOS DE SUPERNINTENDO Y VIRTUAL BOY EN NUESTRAS FRANQUICIAS AUTORIZADAS (EXCEPTO TALLER DE LUIGI)

TEPEYAC
Plaza Tepeyac
Calz. de Guadalupe #431
Local 67
Col. Guadalupe Tepeyac
Tel: 759-01-11

INSURGENTES
Insurgentes Sur #686
Col. Del Valle
Tel: 687-73-59

PERICENTRO
Centro Comercial Pericentro
Manuel Avila Camacho #291
Segundo Nivel, Local C-2
Col. Periodista (Junto al Toreo)
Tel: 557-17-65

FINALES

Ninja: Jaquio ha sido derrotado.
Ashtar: Justo como pensé ¿Qué hay del Ninja?

Ninja: Todavía no sabe nada.

Ashtar: Bien, continúen con el plan.

Ninja: ¿Qué tenemos que hacer con el Ninja Dragón, señor?
Ashtar: Nada. Además no necesitamos de él. Al menos, no por ahora. Sigan el plan exactamente. Ahora, vete.
Ninja: Sí, señor.

Ashtar: La hora debe llegar...

Ashtar: Cuando la Puerta de la Obscuridad se abra...

Ashtar: Todos los hombres deberán arrodillarse ante mí...

Ashtar: ¡Todos deberán proclamarme a mí, Ashtar, como su nuevo amo! Ha, Ha, Ha...

Un año después de la fatídica batalla con Jaquio...
Una nueva aventura comienza para Ryu Hayabusa, el Ninja de la Espada de Dragón.

1er. ACTO

Después del encuentro con Dando, en la estación del tren...

Ryu: ¿Quiénes son estos criminales?
Robert: Ellos me dijeron que eras bueno.
Ryu: ¿Quién está ahí?

Robert: Ve a la torre de Lahja, si quieres salvar a la chica.

Ryu: ¿Quieres decir?

Robert: Sí... Irene. No hay tiempo que perder, Hayabusa... muévete.

Ryu: Pero ¿quién eres?

¿qué demon...?

Dando: Aaargh...

Ryu: ¿Quién eres? ¿qué le...? ¿a dónde habrá ido?

Robert: Vamos Hayabusa. Tú puedes ser el único que pueda detenerlos, pero no habrá oportunidad si no te apuras.

Ryu: ... La Torre de Lahja...

2do. ACTO

Después de haber vencido a Baron Spider...

Ryu: Trataste de emboscarme, ¿quién eres?

Baron Spider: Somos miembros de una tribu proveniente del mundo del Caos, dirigidos por el Emperador de la Obscuridad, Ashtar...
Ryu: ¡¿Ashtar?!
Baron Spider: El fin de tu vida se acerca, Ninja Dragón.

Ryu: ...Ashtar... el Emperador de la Obscuridad.

3er. ACTO

Ryu: Tengo que encontrar a Irene antes de que sea demasiado tarde. Después de la batalla contra Funky Dinamite

Irene: Ryu

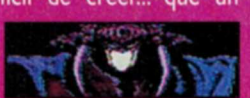
Ryu: Irene, ¿te encuentras bien?

Ashtar: Veo que todavía sigues vivo, Ninja.
Ryu: ¡¿Qué demo...?! ¡¡....!?

Asthar: Toma esto.

Ryu: ¡Aaargh!

Ashtar: Es difícil de creer... que un debilucho como tú pudiera derrotar a Jaquio.



Ryu: Tú... ¡Ashtar! Esa espada.

Ashtar: Vaya guerrero resultaste ser.

Ashtar: Muere, pequeño Ninja.

Irene: ¡Nooooooo!

Ashtar: ¡¿Qué día?!, ¿quién eres tú? ¿cómo llegaste aquí, rata de alcantarilla?

Robert: Entrega esa espada y ríndete. Esta torre está completamente rodeada.

Ashtar: Ha, ha, ha. Si quieres la Espada, tendrán que seguirme... en el Laberinto de la Obscuridad.

Irene: ¡Ryu!...

Ryu: ¡Irene!

4to. ACTO

Ryu: La Espada... ¿qué es eso?

Robert: Es llamada la Espada del Caos, hecha del hueso del Demonios. De la misma forma que tu espada se supone que viene del colmillo del Dragón.

Ryu: ¿Cómo es posible? ¿Cómo sabes tú...?

Robert: Mi nombre es Robert. Estoy con Iteligencia Especial de la Armada de Estados Unidos. Tenemos que detener a Ashtar antes que su espada alcance todo su poder... a cualquier precio.

Robert: Vamos, Ryu. Alcanza a Ashtar en el Laberinto Subterráneo.

Después de lograr vencer a Naga Sotuva, el dragón de las aguas subterráneas, Ryu se detiene un momento a reflexionar...

Ryu: ¿Qué es lo que busca? ¿qué es lo que quiere de mí?

Ashtar: Escúchame, Ninja.

Ryu: ¡Ashtar!

Ashtar: Ven aquí ypelea, o si no la chica pagará.

Irene: No lo hagas,

Ryu. ¡Ellos te matarán!

Ashtar: ¡Muéstrate, o es que eres sólo un cobarde! Ha, ha, ha, ha...

Ryu: Malvado. Irene, te salvaré.

5to. ACTO

Mientras Ryu se dirige para enfrentar a Ashtar, éste espera la hora...

Ashtar: Aquél que libere la Obscuridad con la sangre inmortal, recibirá el Poder del Todopoderoso Mal. La leyenda debe volverse realidad.

Esta tierra deberá caer en la sombra y

los demonios del mal deberán gobernar por siempre. ¡Hm, hm, hm, hm... ha, ha, ha, ha!

Ryu: ¡Te detendré, Ashtar!

Por fin, Ryu llega al escondite de Ashtar.

Ryu: ¡Muéstrate Ashtar!

Ashtar: Por fin, el pequeño tonto Ninja está listo para pelear. Toma a la chica.

Ryu: ¡Irene!

Ashtar: ¡Y toma esto!

Irene: ¡Ah... Ryu...!

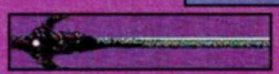
Ryu: ¡¡Irene!!

Irene: Ryu....

Ryu: Irene... no mueras.

Ashtar: Ha, ha, ha, ha. ¡Ve cómo la Espada del Caos tiembla de encanto!

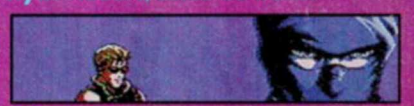
Robert: Oh, no, tienen a Irene...



Robert: Aaargh..

Ashtar: Atrás, molesto cerdo. Me encargaré de ti después.

Ryu: Robert, cuida de Irene.



¡Ashtar!

Ashtar: ¿Con que tu poder interno está empezando a surgir, eh? Pero tú sabes que nunca podrás tocarme con una espada llena de odio. ¡Tonto!

Ryu: Basta de tus juegos

Ashtar. Esto es entre tú y yo.

Ashtar: ¿Te atreves a pelear con Ashtar? Tonto Ninja, te mostraré qué tan débil eres en realidad.

Después de la sangrienta batalla entre Ashtar y Ryu...

Ashtar: ... Aaaargh... la fuerza de la Obscuridad pronto despertará. Nadie podrá detenerla.

Unan fuerzas, sombras del Caos. Sumerjan este mundo en la Eterna Oscuridad...

Ryu: ....

6to. ACTO

Ryu: Irene, ¿te encuentras bien?

Irene: Ryu, hay un altar... adelante... en algún lugar... deberás... destruirlo.

Ryu: No puedo dejarte aquí...

Irene: Estaré bien, eres el único que puede hacerlo... el único que puede detenerlos. Vé... de prisa.

Ryu: Está bien... iré Irene. Pero regresaré por ti tan pronto como pueda. Espera.

Ryu: Robert, toma a Irene y sal de aquí ahora.
Robert: Ten cuidado.

Ryu: Tú también, amigo. Cuídala.

Momentos más tarde...

Ryu: ...Aquí...

Irene: Huff, huff.
Robert: ¿Estás bien? ¿quieres descansar un rato?
Irene: No... estoy bien... ¿qué demo...?

Irene: ¡Ah!, oh no, tú... tú eres...

Robert: ¡¿ Quién diablos?!...

Jaquio: Ha, ha, ha, ha.

Después de vencer a Kelbeross...

Ryu: Ya había peleado contra esta criatura ¿Cómo podrá ser?...

Robert: ... Oooh... Ryu...

Ryu: ¡¿Robert?! ¿qué pasó? ¿estás bien?

Robert: Ryu... tienen a Irene

Ryu: ¡¿...?!

7mo. ACTO

Robert: Ryu, si la Puerta de la Obscuridad es abierta, la Tribu del mundo Obscuro causará caos. Será e fin de la humanidad. ¿Hu?... ¡Escucha!

Ryu: Aquí vienen otra vez. Y todavía quedan algunos de ellos.

Robert: Me quedaré aquí y los detendré. Ryu, sigue adelante.

Ryu: Estás herido. No puedo dejarte aquí solo...

Robert: No te preocupes por mi. ¡Vete! Eres el único que puedes detener sus malvados planes. ¡Ahora muévete!

Ryu: ... Me iré, Robert...

Robert: No olvides salvar a la chica mientras está allí... ¡Ve... apúrate!

Ryu: Buena suerte.

Robert: ¡Vengan y atrápenme! ¡Nadie ha pasado sobre la vieja "Rata Selvática" Rob!

Momentos después...

Robert: con que... este es el fin del camino ¿eh? Está obscuro... todo se está poniendo nublado. Ryu, deténlos... por mí.

Finalmente Ryu llega al misterioso altar...

Ryu: ¿Qué es este lugar?... ¡Irene!

Irene: Ryu... ¡cuidado! es él...

Ryu: ¿Quién?
Jaquio: Ha pasado mucho tiempo, Ryu Hayabusa.

Ryu: ¡¡¿Quién está ahí?!!

Jaquio: Hm, hm, hm, hm...

Ryu: ¡¿...?! Tú.

Ryu: ¡¡Jaquio!!

Ryu: ¡¿ Estás vivo?!

Jaquio: Nadie puede destruir nunca el Poder del Mal. Mi espíritu se liberó de mi cuerpo, después de nuestra batalla.

Jaquio: He renacido. Y tendo el Obscuro Poder del Mal.

Ryu: ...
Jaquio: El espíritu que derrotastes antes no era más que un instrumento. Tu batalla sirvió sólo para despertar del antiguo y verdadero Espíritu del Mal.

Jaquio: La Espada del Caos simplemente succionó tu fuerza vital, y cuando la Espada despierte, la Puerta de la Obscuridad se abrirá... y los demonios regresarán a la vida.

Ryu: ¿Qué vas hacer con Irene?

Jaquio: Su fuerza vital será usada para llamar a los demonios. Tú los despertarás y ella los llamará hacia la tierra.
Deberían estar orgullosos, ustedes dos harán el comienzo de una nueva era. ¡La Era de la Obscuridad Eterna!
Hm, hm, hm, hm. Ha, ha, ha.

Ryu: ¿Terminaste? Ya tuve suficiente de tus palabrerías. ¡Y también de ti!

Jaquio: Entonces pelea, Ninja Dragón, el último de tu clan. ¡¡Ahora, debemos decidir si la Luz o... la Obscuridad será el verdadero amo!!

Ryu derrota a Jaquio y va con Irene...

Ryu: ... Irene...

Irene: ...Ryu...

Ryu: ¿Está bien Irene?

Irene: ... Tenemos que... destruir este altar...

Irene: ¡¡Ryu!!

Ryu: ¡La Espada! La Espada ha sido despertada por la sangre de Jaquio.

Irene: ...¡¡Ryu!!

Ryu:... Irene

Irene: Ryu...

Ryu: ¡¡Ireeeeeene!!.

Ryu: ... Hm....

Ryu: ¡¿Tú?!

Jaquio: Mmmm... Arrrgh..

Ryu: ¿Qué demo...?

Ryu: ¿Qué demo...?

Al haber derrotado a Jaquio nuevamente...

Ryu: ¿Cómo pelearé con este enemigo?

Ryu: Padre... Espada del clan del Dragón, dénme fuerza.

Ryu: ¡Demonio! Eres mío. ¡Prueba el verdadero poder de la Espada del Dragón!

Por fin Ryu vence al Demonio y se dirige con Irene.

Ryu: Irene... ¡¡Ireeene!!

Ryu: Uhhh ¡uuoohhh!

Ryu: Irene... estoy muy apenado. Mi clan... derrotó a los demonios... nada de eso importa... ahora que te has ido.

Ryu: ¿Qué..? ¡La Espada!

Ryu: La Espada del Dragón...

Ryu:...

Ryu: ¿...? ¿Qué le...?

Irene: Mmm... oh...

Ryu: ¡¡¡¿...?!!! ¡Irene!

Irene: ¿Ryu? ¡Oh, Ryu!

Ryu: ¡Es un milagro ¡... Irene.

Irene: Ryu: ¿Qué, qué me pasó? Me siento como si hubiera estado soñando... por mucho tiempo.

Ryu: Todo está bien... se acabó. Todo terminó, Irene... la Obscuridad se fue.

Irene: Oh, Ryu. Entonces... es verdad. La parte de... tú y yo...¿verdad?

Ryu: Sí Irene, mira ¿puedes creer que hermoso es nuestro mundo Irene? Y seguirá así...

... Por siempre.

TIPS de DIDDY'S KONG QUEST

Seguimos dándote la ubicación de todos los Bonus y las Hero Coin, esta vez veremos los mundos Krem Quay y Krazy Kremland

Pero antes será necesario que te recordemos algunas cosas:

Tipos de niveles de Bonus

En el juego hay tres tipos de niveles de Bonus, estos los identificamos por sus iniciales.

Destroy Them All DTA.

Destroy Them All, aquí deberás destruir a todos los enemigos

Find the Token, en este tipo de Bonus debes encontrar el Kremkoin.

Find The Token FTT.

Collect The Stars CTA.

Collect The Stars, aquí tendrás que tomar todas las estrellas para obtener el Kremkoin

KREM QUAY

¿Qué hace un barco hundido en medio de una isla?, quién sabe pero en este nivel te vas a encontrar con bastantes problemas.

Barrel Bayou

Cuando llegues a la zona que indica el mapa tendrás que saltar a la abeja en lugar de entrar al barril (Dixie puede ir volando y Diddy puede rebotar sobre el Puftup), así llegarás a un lugar en donde te encontrarás con una caja de la que obtendrás la ayuda de Rami, es importante que lo cuides mucho pues este personaje es bastante importante en esta escena.

Ahora verás porque decimos que es importante que cuides bastante a Rambi: Después de pasar la media meta llegarás a uno de esos letreros de "prohibido Rambi" pero al pasarlo en lugar de recibir bananas o una vida, obtendrás la Hero Coin.

Este Bonus que te vamos a explicar sí está algo complicado, para empezar deberás llegar a donde se encuentra el Kloak que se ve a la derecha del mapa (después del anuncio de "prohibido Rambi"), entonces párate debajo de él para que no te pegue nada de lo que está arrojando, de repente él comenzará a avanzar hacia la izquierda y tendrás que seguirlo hasta que se detenga, entonces arrojará un cofre que tendrás que recoger y después estrellárselo al Kloak y así obtendrás una bala de cañón que como te imaginarás tendrás que usar con el cañón que está a la izquierda, esto te permitirá entrar a un nivel de Bonus de tipo DTA.

Este Bonus es bastante fácil de tomar pero sólo si vienes con los dos personajes, ya que como podrás ver el barril del Bonus está visible pero sólo lo puedes alcanzar si arrojas a uno de los personajes dentro de él. Si te tardas mucho, el Kloak que está arrojando barriles pondrá un Zinger debajo del barril y será más difícil de tomar. Este Bonus es de tipo FTT.

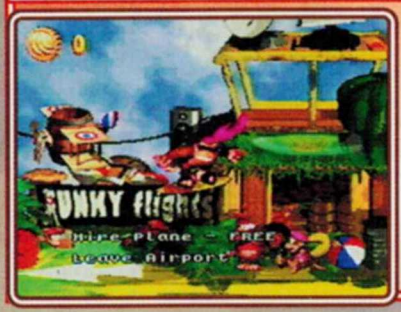
glimmer's galleon

Este nivel de Bonus es bastante sencillo de encontrar, al comenzar el nivel nada hacia arriba y no hacia adelante como indica la flecha. Así encontrarás un nivel de Bonus de tipo FTT.

Una vez que salgas del nivel de Bonus comienza a nadar y pásate por arriba de la puerta de este nivel de Bonus, entonces llegarás a un cuarto con un número 3 hecho de Bananas, tómalo y nada de nuevo pero ahora hacia la parte superior derecha de este cuarto, así llegarás a un cuarto secreto en el que está la Hero Coin.

Cuando llegues al lugar que indica la primera foto deberás tomar el camino que va hacia abajo, más adelante encontrarás a un Lockjaw protegiendo un camino que también va hacia abajo (foto 2), trata de esquivarlo y tomar este camino para llegar a un nivel de Bonus de tipo FTT.

Miembros distinguidos de la familia Kong



Uno más de los miembros de la familia Kong que regresa para ayudarte en tu aventura es Funky Kong. A decir verdad su función en el primer juego no tuvo gran cambio pues sigue prestándote su aeronave para poder desplazarte más rápidamente por el mapa general, la única diferencia es que ahora te cobra dos monedas la primera vez que quieras usarla y ya después no te cobra.

krockhead klamber

Al comenzar este nivel mueve a tus personajes a la izquierda y verás que el Scroll se recorrerá; ahora trata de lanzar a uno de los personajes hacia donde está el cofre pero cuidando que no se vaya a pegar con un Zinger, sigue avanzando hacia la izquierda hasta que encuentres a otros 4 Zinger que deberás esquivar (es más fácil si tratas de pasar a los 4 de una vez), al final del camino te encontrarás un cofre que deberás estrellar con los 4 Zinger para así obtener la Hero Coin de este nivel.

Una vez que llegues al letrero de "Prohibido Squitter", verás que hay unas Bananas muy sospechosas que apuntan hacia arriba, arroja a uno de los personajes hacia donde indica la flecha y encontrarás un nivel de Bonus de tipo DTA.

Consejos de Mrs. Wrinkly Kong

Animal Barrels: *Salta en ellos para transformarlos en el animal que está en el dibujo del costado?.*

Jumping on Enemies: *Si mantienes presionado el botón de salto mientras caes sobre un enemigo rebotarás más alto de lo normal.*

Extra Lives Ballons: *De estos globos hay de tres tipos, el rojo te da una vida, el verde te da 2 vidas y el raro globo azul te da 3 vidas.*

Rattly's Super Jump: *Presiona y mantén el botón A para acumular poder con Rattly, entonces suéltalo para activar su super salto. Usa este movimiento para llegar a áreas que normalmente son imposibles de alcanzar.*

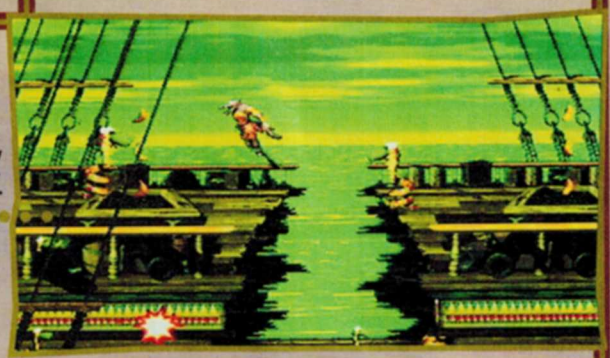
Cranky's "Video Game Hero" Coins: *Una moneda muy grande con las iniciales DK en ella. Cada nivel tiene una de éstas que han sido escondidas por Cranky. Encuéntralas para incrementar tu nivel de "Video Game Hero".*

Area Guardian: *Cuando Kudgel caiga hará que tiemble la pantalla y te inmovilizará. Ten cuidado.*

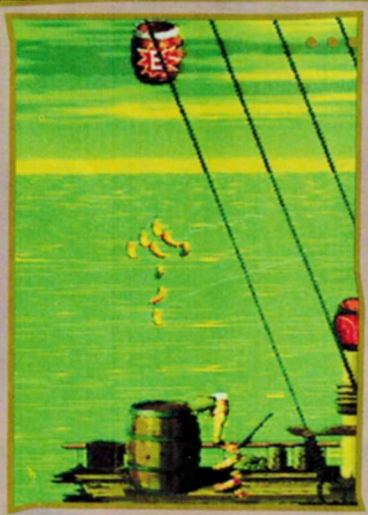
rattle battle

Al principio del nivel salta en donde se ve una Banana solitaria para descubrir un barril que te mandará a otro que te llevará a un nivel de Bonus de tipo FTT.

Después de estar avanzando convertido en Rattly te vas a encontrar con un grupo de Kaboings, checa la parte rota del barco, si logras ver una banana déjate caer, entonces avanzarás hacia la izquierda y entrarás a un nivel de Bonus de tipo FTT.

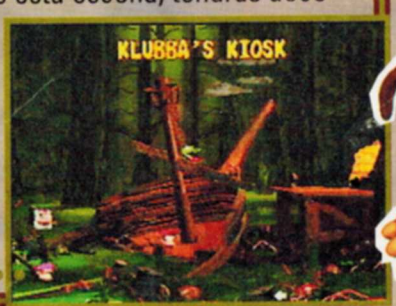


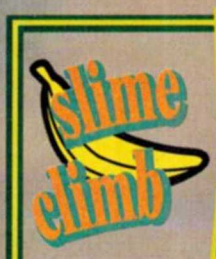
Más adelante te vas a encontrar con un muy sospechoso Zinger cerca de un grupo de barriles, aquí tendrás que irte por abajo y cuando él esté moviéndose hacia la izquierda deberás saltar hacia donde se alcanza a ver una Banana en la parte rota del barco; si entras encontrarás ahí la Hero Coin de este nivel.



Este Bonus es bastante sencillo de tomar: simplemente ubícate debajo de la flecha de Bananas y da un super salto con Rattly para encontrar el barril que te llevará a un Bonus de tipo CTS.

Una vez que termines esta escena, tendrás acceso a Klubba's Kiosk, si has tomado todos los niveles de Bonus ya tendrás los suficientes Kremkoins para pagarle y entrar a la escena especial Black Ice Battle.



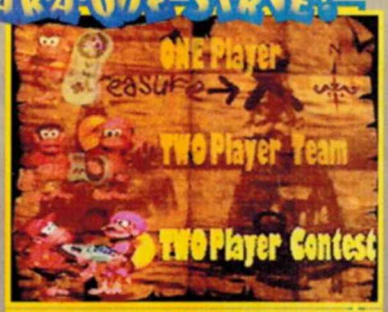


Después de pasar la media meta, te vas a encontrar con un Kannon cerca de una flecha de Bananas apuntando hacia arriba, destrúyelo de preferencia con un ataque con el botón Y y con eso tomarás también un barril de invisibilidad que está detrás de él, una vez que la tomes comienza a nadar hacia abajo siguiendo un camino de Bananas y así encontrarás un barril que te manda a un Bonus de tipo CTS.

Conforme vayas avanzando te encontrarás con una bala de cañón, como con las otras, ésta la tendrás que llevar cargando contigo hasta que encuentres un cañón para meterla ahí. El Bonus al que llegarás es de tipo DTA.

Y esto ¿para qué sirve?

Te vamos a pasar un truco que justifica el título. Para empezar deberás tener un archivo vacío y empezar un juego en él, entonces cuando aparezca la pantalla de selección de modo de juego ilumina la opción de "2 Players Contest" y ahí presiona 5 veces abajo (▼) en el control para entrar a una nueva opción que es la de Sound Test.



Pero eso no es todo: si en la opción de "Music Test" vuelves a presionar 5 veces abajo (▼) en el control, aparecerá una nueva elección de nombre "Cheat Mode"; es aquí donde preguntamos: ¿Para qué sirve?.

Antes de llegar al final del nivel te vas a encontrar con otro barril de invencibilidad, tómalo y déjate caer al agua para comenzar a nadar debajo de la meta. Ahí encontrarás la Hero Coin de este nivel.

Este mapa te ayuda para saber hacia donde debes salir disparado.

No creas que por la apariencia del mapa, que este Bonus es difícil de tomar, lo único que tienes que hacer es avanzar por los barriles, generalmente si te equivocas puedes corregir el camino pero no si caes en el barril que está marcado con la X, ese lo deberás tomar hasta que ya hayas pasado el Bonus pues ese es el que te permite seguir avanzando. El Bonus al que llegarás aquí es de tipo FTT.

bramble blast

Después de estar volando de barril en barril llegarás a una pequeña zona en la que deberás rebotar en algunos Flitters para ir...

...avanzando hacia la derecha, pero después de rebotar en un par de ellos se verá un pequeño hueco en la parte de abajo, por ahí déjate caer y obtendrás la ayuda de tu amigo Squawks.

Ya con la ayuda de Squawks tendrás acceso a un área en la cual podrás tomar la Hero Coin y además llegarás a un nivel de Bonus de tipo FTT.

Como en todos los niveles especiales, aquí sólo hay un Bonus donde el premio es la Hero Coin. Para empezar, al llegar al sitio que indica el mapa, déjate caer cargado hacia la derecha para ahí encontrar un cofre del cual obtendrás una bala de cañón con la que deberás seguir avanzando sin perderla.

kudgel's kontest

Realmente no es difícil eliminar a este enemigo:

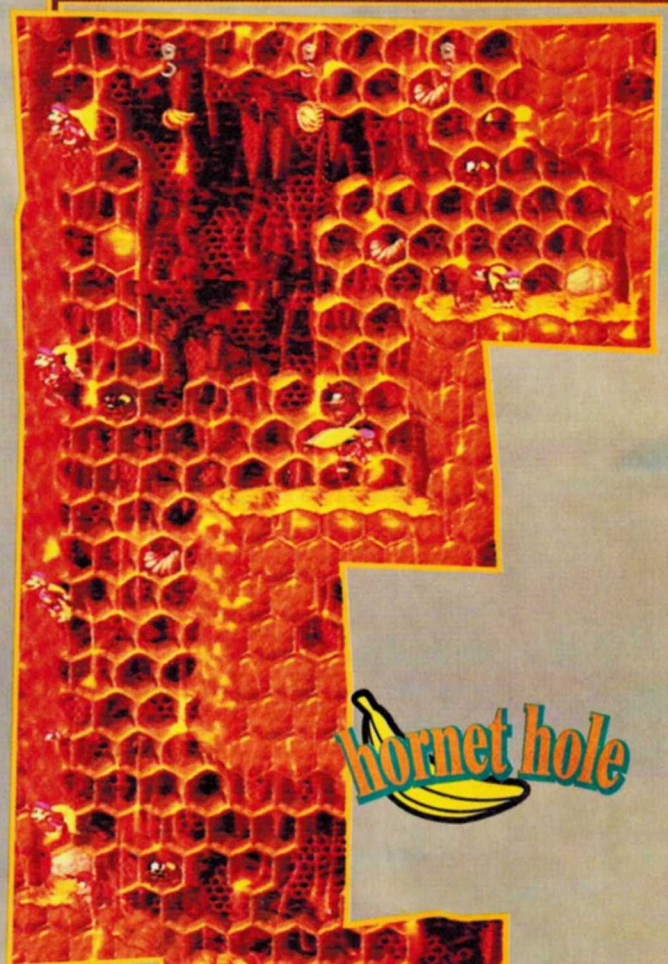
Para empezar tendrás que mantenerte en movimiento cuando salte para evitar que te caiga encima, también deberás saltar cuando él caiga para evitar que te inmovilice; después de algunos saltos caerá un barril que le deberás arrojar para dañarlo, mantente lo más lejos de él para que no te destruya el barril o te golpee con su garrote.

Después de tres golpes, él ya no se saldrá de la pantalla pues sus saltos serán más cortos, pero igual te aturdirá si no saltas cuando él caiga. Dale otros 3 barrilazos y ya no tendrás que preocuparte más por él.

ice black battle

Más adelante, déjate caer de nuevo cargado hacia la derecha para llegar al cañón, el cual estará resguardado por algunos Zingers que serán fácil de eliminar con la misma bala de cañón. Este nivel de Bonus es de tipo FTT.

KRAZY KREMLAND



hornet hole

Al comenzar este nivel, verás un gancho que sólo puede ser alcanzado con los dos personajes (si llegas solo, avanza un poco y te encontrarás un barril DK). Arroja a uno de los personajes hacia el gancho y cuando él se cuelgue, comienza a escalar hasta llegar a donde hay otro par de ganchos, de ahí si vas a la derecha encuentras no uno, sino dos Bonus levels, y ambos son de tipo FTT.

Más Consejos de Mrs. Wrinkly Kong

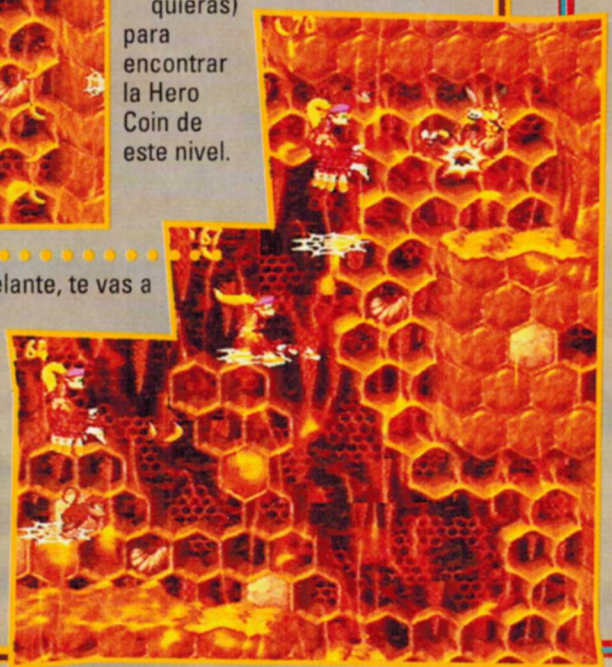
Secret Doors: *Hay puertas escondidas que están en algunas paredes y que pueden ser destrozadas si les arrojas objetos o con la ayuda de tus amigos animales (y no estamos hablando de nosotros, que conste)*

Roll Jump: *Presiona el botón Y para dar un giro desde cualquier orilla, mientras estás en el aire presiona el botón B para dar un salto. Utiliza esta técnica para hacer más largos tus saltos.*

Area Guardian: *Destruye a los Zingers Amarillos rápidamente y golpea al de en medio, si no éstos reaparecerán después de un momento.*

En una pantalla atrás de donde se encuentra el barril de media meta, hay un gancho medio escondido que como el anterior, sólo se puede tomar con los dos personajes; arriba encontrarás una caja con tu amigo Squitter el cual es bastante importante que conserves.

Al ir avanzando te vas a encontrar con un Zinger cuidando un pequeño hueco, elimínalo y déjate caer, ahí mismo te vas a encontrar una parte llena de Bananas que tendrás que escalar con la telaraña base de Squitter (Presiona el botón A para dispararla y ese mismo botón para fijarla en el sitio que quieras) para encontrar la Hero Coin de este nivel.



Un poco más adelante, te vas a encontrar con un extraño camino hacia arriba marcado por pares de Bananas (por ahí cerca aparecen 2 Spiny), escala de nuevo con la telaraña de Squitter y al final encontrarás la entrada a un nivel de Bonus de tipo FTT.

target terror

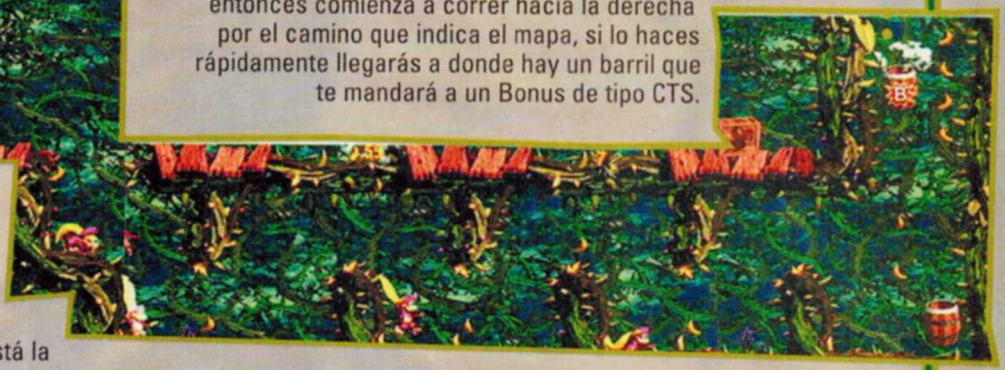
Para tomar el primer Bonus deberás tener buenos reflejos para saltar hacia el Barril que se encuentra en tu camino. Este barril te mandará a un nivel de Bonus de tipo DTA.

Para encontrar la Hero Coin de este nivel simplemente salta cuando pases por detrás de la estructura que se ve en la foto.

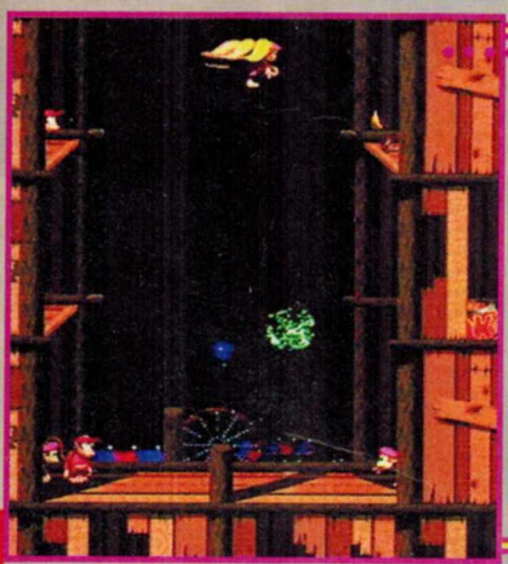
Después de tomar la Hero Coin aparecerá un Klank que te arrojará barriles, síguelo y cuando llegues a la zona en la que está rota la vía, déjate caer por ahí en lugar de saltar. Por ese lugar llegarás a un nivel de Bonus de tipo FTT.

bramble scramble

Cuando llegues al lugar que indica el mapa, arroja a uno de los personajes para que pueda tomar el barril de invencibilidad, entonces comienza a correr hacia la derecha por el camino que indica el mapa, si lo haces rápidamente llegarás a donde hay un barril que te mandará a un Bonus de tipo CTS.



Una vez que llegues a la pantalla donde está la media meta no subas por la cuerda, mejor salta hacia la derecha por donde se supone que está la pared de espinas y verás que la puedes pasar sin sufrir daño, más adelante te convertirás en Squitter y tendrás que avanzar por una pantalla llena de Bananas y si te fijas bien verás una de éstas clavada en la pared de espinas de la izquerda, esto quiere decir que puedes pasar por ahí y adelante encontrarás la Hero Coin de este nivel.



rickety rage

Al principio del nivel arroja a uno de los personajes hacia arriba en la estructura de la izquierda, después de subir un par de veces salta hacia la derecha (donde se ve una Banana) y llegarás a un nivel de Bonus de tipo DTA.

Obtener la Hero Coin de este nivel es un poco complicado pero a la vez sencillo: Tendrás que ganarle a los 15 Klank que aparecen en este nivel.

Miembros distinguidos de la familia Kong

¡Claro que no podía faltar!, sin este Kong se podría decir que es imposible terminar el juego, nos referimos a Cranky Kong. A él lo encontrarás en ciertos sitios del mapa llamados "Monkey Museum", ahí Cranky compartirá parte de su gran sabiduría por algunas Banana Coins, pero déjanos decirte que es mejor que no lo visites pues aparte de ser insultado a diestra y siniestra por él, nuestros Tips están mejor (modestia aparte).

Para tomar este Bonus tendrás que dejarte atrapar por el Cat-O´-9-Tails y si tienes suerte te arrojará al barril, eso si sólo traes a un personaje porque de lo contrario te podrás ahorrar muchos problemas si simplemente arrojas al otro personaje al barril que te enviará a un Bonus de tipo CTS.

mudhole marsh

¡Ah! una bala de cañón, en este caso ya sabemos que hay que cargarla con nosotros hasta que lleguemos a un cañón donde ponerla.

rambi rumble

Después de pasar la media meta encontrarás una puerta que te llevará a un cuarto donde te convertirás en Rambi, pero en lugar de entrar a él, mejor salta para encontrar unos ganchos ocultos (como se ven en el mapa) así podrás llegar al otro lado y tomar la Hero Coin de este nivel.

Tomar este Bonus requiere dominio del control: Salta para tomar la Banana que está en la parte más alta, la cual se convertirá en un gancho (ésta es la parte fácil), y desde ahí sigue avanzando hacia arriba (ésta es la parte difícil) hasta llegar a la entrada que te llevará a un Bonus de tipo FTT.

Cuando te persiga el King Zinger, trata de adelantarte lo más que puedas para llegar al barril que te lanza al signo de "Prohibido Rambi" y logres entrar a un nivel de Bonus; para empezar no entres al barril, ubícate debajo de él y acumula poder (presiona y mantén el botón A, después de 3 ó 4 segs. suéltalo) para romper la pared y llegar a un Bonus de tipo DTA.

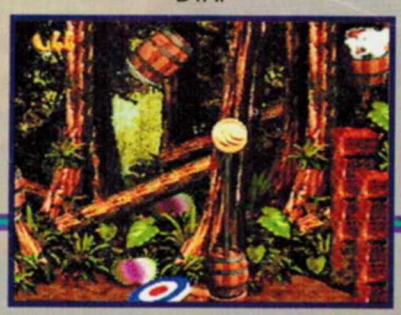
Para obtener la Hero Coin de este nivel procura no eliminar al Kannon que se ve al principio del mapa, así podrás saltar sobre los barriles que él te dispara para ganar más altura y caer sobre el "End of level Target" cuando aparezca la Hero Coin. Esto requiere de bastante precisión.

Aquí por ejemplo, la tendrás que cargar y avanzar con ella, pero deberás tener cuidado porque por estarla cuidando te pueden dar los disparos del Kannon que está más adelante, el Bonus que encontrarás es de tipo DTA.

Una vez que termines esta escena, tendrás acceso a Klubba's Kiosk, si has tomado todos los niveles de Bonus ya tendrás los suficientes Kremkoins para pagarle y entrar a la escena especial Klobber Karnage.

Klobber Karnage

Entrar a este nivel no es muy complicado, lo difícil es reunir las siguientes características: llegar al final del nivel con los 2 personajes o al menos con Diddy (con bastante práctica lo lograrás) una vez que llegues al final, súbete al barril que está encima del "End of Level Target" pero en lugar de dispararle hacia abajo hazlo hacia la derecha, así llegarás a un nivel de Bonus de tipo DTA.



King Zing Sting

Para derrotar a este jefe te convertirás en Squawks, lo primero que tendrás que hacer es golpearlo en su aguijón, después de un par de golpes se enojará y te atacará con aguijones. Repite esta operación otro par de veces.

Después de 6 golpes el King Zing se dividirá, pero sigue golpeándolo hasta que lo derrotes.

Bueno, hasta aquí llegamos. Para el siguiente número tendremos los 2 últimos mundos de este juego (¡Son sólo 2!) así que todavía te dejamos un mes más para ver qué tanto puedes descubrir por ti mismo.

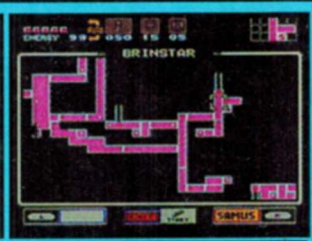
091 SUPER MARIO WORLD

¿Como logro que el mapa de S. Mario World se vea como en la tercer foto? La primera corresponde al mapa antes de pasar las 8 escenas especiales. La segunda pertenece al mapa despues de haber sobrevivido a las 8 especiales. ¿A caso la tercera se saca al descubrir algun nivel secreto o solo es un bug?.

Reto enviado por: Miguel Angel Carrion Mayo.

RESPUESTA AL RETO DE ENERO

089 SUPER METROID



Necesitas tener un Reserve Tank (con energía) y 19 unidades de energía COMO MAXIMO.
Ahora ve a la entrada de Crateria a Brinstar que está al lado derecho de la nave de Samus.
Aquí tienes que hacer que una de las "orugas" te siga hasta el elevador, y cuando ella está sobre la salida, activa el elevador para que subas y te baje la energia.
Con esto lograrás que Samus esté dando muchas vueltas por el tubo del elevador. Después de un rato verás cosas más raras.

RESPONDIERON ESTE RETO:

1.- JAG

ADRADECEMOS EN ESTE NUMERO A:

KENNETH SKERTHLY
JOEL ADAN SALDAÑA
JULIO F. ORTIZ RAMIREZ
JORGE GARCIA TORRES
SMB CLUB
EL SAMMAMISH
IVAN D. HERNANDEZ
EDUARDO CALDERON ROMERO
GERARDO ROSES GARCIA
JUAN GONZALEZ MUÑOZ
MISAEL GARCIA PELAYO
JORGE BAOLA PONCE
JOEL CONTRERAS COHAF
MPG
DYM
JOSE GUEVARA MEJIA
EPG
ALEJANDRO MEDRANO
CAPFRUBEN RODRIGUEZ ARVIZU
JOSE LUGO BARUQUI
MUERTO
CESAR CALDERON E.
GILBERTO MONTES VECERRO
ISAAC PERICO KABALICO
HIJO DE BEBETO
VICTOR SANDOVAL
RODRIGO CARDENAS GONZALEZ
EDUARDO VAZQUEZ MARTINEZ
MARTIN LLAMAS GALINDO
JORGE CASTRO HERRERA
ISRAEL RODRIGUEZ SOLANO
RICARDO ROMANO MAURIÑO
RICARDO VELAZQUEZ MENDOZA
RODRIGO DE LA MORA CARMONA
CESAR PICHARDO MARTINEZ
ERNESTO CERVANTES
OCESSE TELLEBES
FRANCISCO ARIAS PINEDA
JOSE AMARO DIAZ
AMAURY SANDOVAL V.
JOSE ONTIVEROS
JORGE ONTIVEROS
GUSTAVO HERNANDEZ CHAVEZ
ROGELIO DOMINGUEZ HERNANDEZ
GUSTAVO DE LA CRUZ
HECTOR SELLEY ROJAS
DIDDY
DONKEY
ISIDRO HERNANDEZ G.
HECTOR GENIS PERALTA
ROD
JESUS MADRID CORDERO
HECTOR LOPEZ SANSON
ARMANDO NAVA T.
BRUNO ANGELES RAMIREZ
ESTEBAN ANGELES MARTINEZ
BALTNANAN T
LEONARDO DIAZ TREJO
WININGS EXELENT YEAH
RAUL TIJERINA GONZALEZ
MARIO CARRILLO RUIZ
IGNACIO TADEO NOLASCO
LUIS ECHEVERRIA A.
LUIS AGUILAR ARELLANO
OCTAVIO PEREZ ZAPATA
GUILLERMO CRUZ DELFIN
RICARDO GOMEZ ESTUDILLO
JONATHAN BECERRA MENDOZA
ANDY
WOVERINE
JAIRO RODRIGUEZ CARRILLO
JAIME HUMBERTO MEZA
ISAY BOCANEGRA RAMOS
ANGEL GARCIA MARQUEZ
ALN MANDUJANO BURGOS
ARMANDO VALENCI ORTIZ
RAFAEL ALMANZA CAMACHO
EL RENEGADO
ADAN ALVARADO ALVARADO
FABIAN HOYOS QUINTOS
MICHEL OCHOA CAMPOS
JOSE LUIS AMADO DIAZ
MARCO RODRIGUEZ
JESUS CASTAÑEDA HUERTA
JOSUE CESAR HERNANDEZ
DIEGO GONZALEZ RAMIREZ
FIDEL CORREA E.
LEONARDO SANCHEZ MARTINEZ
RENE HERNANDEZ GONZALEZ
XAVIER GARCIA COURT-PAYEN
TNT
ENRIQUE ONTIVEROS ZARSA
SALVADOR MENDEZ SANCHEZ
HAN SOLO
DJ-PATA
ALEJANDRO FLORES FERNANDEZ
FEDERICO FLORES FERNANDEZ
CESAR MARTINEZ PERALTA
JORGE ALEJANDRO CONTRERAS
FEDERICO ALEJANDRO POPOCETI
JESUS ARTEAGA MORADO
EL POLLO LOCO
INX
QUIMERA?

COLABORARON:

ART
VICTOR JESUS PEÑA
GERARDO BARROETA PEREZ
URIEL PLAZA SANTOYO
CIRO C.C.
EMMANUEL GOMEZ MARTINEZ
ROBERTO MONTES DE OCA L.
ALEJANDRA
JOE-JAM
INX
AVO
JORGE JARAMILLO
MIGUEL ZAVALA DOMINGUEZ
JORGE MANJARREZ
EL RENEGADO
ALAM GONZALEZ TIRZO

CONTESTAMOS A:

SERGIO ORLANDO AIR
TANKA
EDUARDO CASILLAS
JUAN JOSE PACHO
RICARDO QUIROZ CORONA
IRON MADEM VABB
MN MEGAMANIATICO
PAULINA SUAREZ
SONGOKU
EDUARDO PECHIR MUÑOZ
JAIME GOMEZ DELGADO
JUAN MORALES GOMEZ
ROGELIO O.S.
JAIME GOMEZ MORENO

COLABORACION ESPECIAL

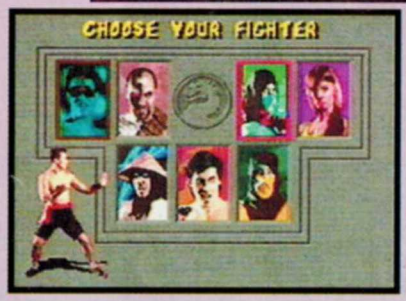
NATHALIE DE MARCE
FABRICE V. CONNEHAYE
PAUL JURADO
AUGUSTO E.G.A.
JOSE JUAN ANDRADE
BERNARDO ANDRADE
MILTON

S.O.S.

SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tú tienes algún secreto interesante y deseas verlo publicado en esta sección envíanoslo a: Pestalozzi #838 Col. Del Valle CP 03100 México, D.F. Sección S.O.S.

MIDWAY
MORTAL KOMBAT™



Escoge a Johnny Cage con el Control 1 y poco después presiona Start en el Control 2 de manera que parezca como si el jugador 2 haya entrado demasiado tarde a retar.

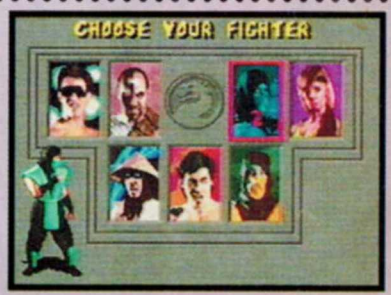
Si lo hiciste bien saldrá Johnny Cage vs. J. Cage a pesar de que el jugador 2 estaba en Sub-Zero cuando apareció su cursor. Ahora pon Start en el Control 1 y verás que el jugador 2 entró a retar.

Después de esto verás que te toca pelear contra puros J. Cage contra la computadora y puede que aparezcan bugs.

BUGS

OTRO BUG:

Haz lo mismo, pero ahora pon el cursor del primer jugador en Sub-Zero. Gana los 2 rounds con el jugador 2 y pon Start con el Control 1, verás cosas raras además de que siempre jugarás con Sub-Zero vs. el primer jugador que escoja el CPU.



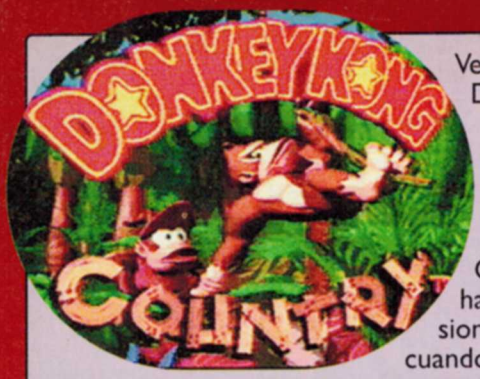
Rafael Godínez Prado.

EARTHWORM JIM™

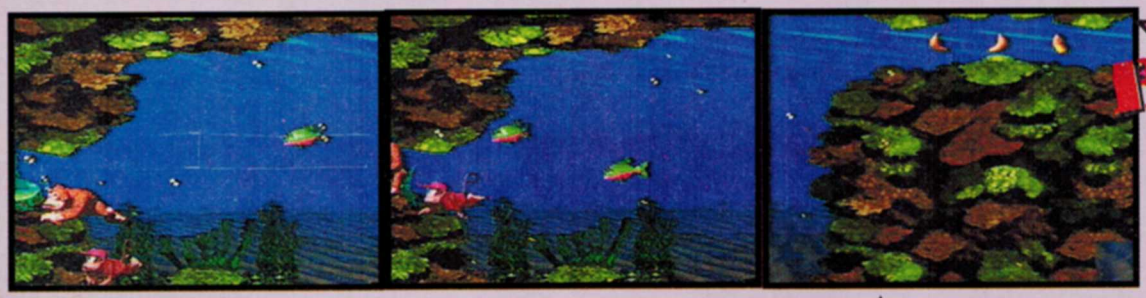
En la primera escena, llega con el "bote de basura viviente", y dispárale hasta que comience a moverse de un lado a otro. Ahora ve a la orilla de la derecha y espera a que el bote vaya hacia la derecha. Bríncalo y golpéalo con la cabeza de manera que al caer le pegues y él todavía no se voltee. Así él se irá del escenario. Obviamente se traba el juego.

BUGS

José Gerardo y Joel Alejandro Aguilar (G. - J. Combo) Gerardo - Joel



Ve a la escena Coral Capers y con Donkey ve por Enguarde y tráelo de regreso al comienzo del nivel. Ahora deja que te quiten a Enguarde de manera que se vaya a la izquierda y luego deja que se vaya a la derecha. Síguelo hasta que vuelva a llegar a la entrada. Cuando Enguarde salga de la pantalla, haz como que quieres seguirlo y presiona Diagonal Abajo Izquierda para que cuando regrese Enguarde te subas en él y te metas a la pared.



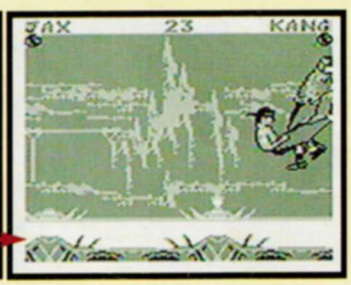
BUGS

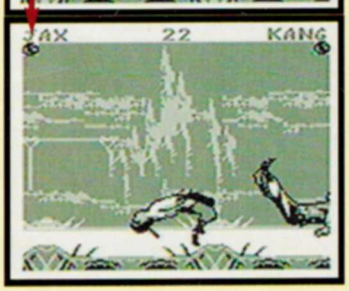
Rafael Godínez Prado.

Este bug es para dos jugadores.
Elige a Jax y a Kang, ambos deben darse 4 Upper-cut para que les quede poca energía.

BUGS

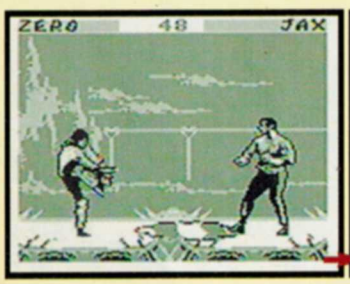
Ahora Kang debe hacer Bike Kick (A 5 segundos) y Jax debe brincar verticalmente, de manera que Kang le pegue a Jax estando esté en el aire. Aquí, Jax tiene que hacer Back Breaker (presiona rápidamente Start) de manera que cuando Kang acabe de hacer su poder, Jax le haga el suyo.

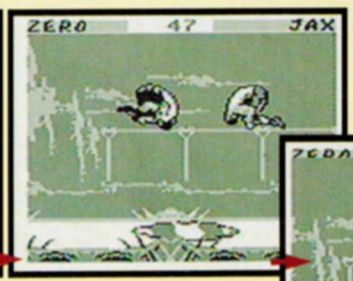




Si lo hiciste mal, vuelve a repetir todo y échale la culpa a tu hermano o tu amigo. Si no, verás que ambos pierden y el juego se traba.

Generalmente, con Jax se pueden hacer este tipo de cosas, por ejemplo si Kitana te hace Fan Lift, cuando se te lance, haz el Back Breaker y tú le pegarás a ella. Otra cosa chistosa es cuando Sub-Zero hace Ground Freeze, él brinca hacia ti y tú hacia él.





Cuando ambos estén en el aire haz el Back Braker de manera que caigas en el hielo, y verás algo curioso.

JOE Y OGT

YOGI BEAR

Este truco te sirve para que tengas la opción de Stage Select,
Al prender tu SNES presiona simultáneamente en la pantalla del título la siguiente secuencia:

SOS

SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

↑ → ↓ ← Y B ↑ → ↓ ← B Y ↑ → ↓ ← Start.

Ahora aparecerán todas las escenas del juego en el mapa y podrás comenzar en la que tú quieras.

NAHUM CORREA RUVALCABA (KEN FX)

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE

Ahora te daremos un par de trucos para este juego que son bastante interesantes y si no nos creees échales un ojo:

Selecciones "All Stars"

Este truco te permite tener acceso a 6 nuevos equipos, 5 de ellos con los mejores jugadores de cada continente y uno con una selección de estrellas de todo el mundo. Para empezar espera a que aparezca la pantalla con el título del juego y entonces ahí presiona la siguiente secuencia en el control 2: **R, ↑, ↓, L, X, B, ←, A, →, Y.**

Si lo haces bien oirás un ladrido, lo que indica que el truco funcionó, entonces aparecerá un nuevo grupo en el que encontrarás 6 nuevos equipos, el mejor de estos equipos es el de All Stars Selection pues ahí estarán los mejores de entre todos los jugadores.

Este otro truco está bastante chistoso: en la misma pantalla del título del juego presiona la siguiente secuencia en el control 2:

↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B, A.

Si lo haces correctamente oirás un ladrido.

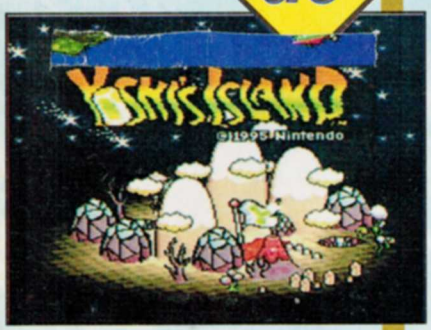
Ahora al comezar un juego verás que los árbitros han sido cambiados por perros que a pesar de verse muy tranquilos son muy enérgicos con sus marcaciones.

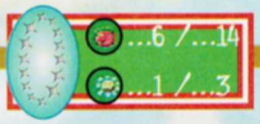
MAS TIPS de

Ahora continuamos con el mundo 6-1

MUNDO SEIS

6-1



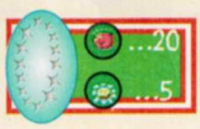


Pasa por donde está la nube para que aparezca y así puedas dispararle y salga un SWITCH que al activarlo te muestra la entrada a un nivel oculto que se encuentra justo debajo de donde está Yoshi...

...ya en la escena oculta, al llegar a esta parte, bájate de la plataforma movible y pasa por donde está la nube para que aparezca, después dispárale y obtendrás una vida extra, para después continuar en la plataforma de la derecha.

Y seguimos admirando los detalles con los que cuenta este juego, chécate cómo este personaje al quitarle el casco cuando le lanzas otro enemigo se sonroja.

En cada escena, para lograr los 100 puntos, tienes que tomar **5 flores** que cuentan por 10 puntos cada una, **20 monedas rojas** que cuentan por 1 punto cada una y **tu máximo de tiempo** que son 30 para completar los 100 puntos, por lo tanto en cada escena te damos algunos tips, por ejemplo:



Esto te indica el número de monedas rojas y flores que debes tener al llegar al aro que marca tu avance, (si hay más de una cifra, eso indica el número que debes tener en el siguiente aro, porque hay escenas que tienen más de uno).

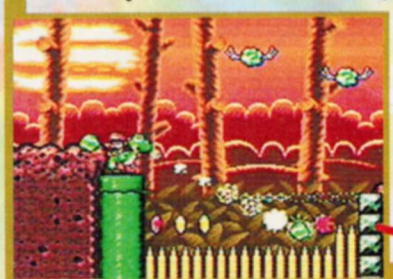
Te indica cuántos enemigos voladores hay de este tipo cargando una moneda roja.

Te indica cuántos enemigos voladores hay con una vida extra.

Te indica cuántos enemigos voladores hay con estrellas de tiempo.

Antes de dispararle a la nube de arriba para que se construya el puente, colócate donde indica la foto y dispara hacia donde está la nube de abajo para que aparezca y de ella obtienes una vida extra.

Al llegar aquí, lo primero que tienes que hacer es tomar las monedas rojas lanzándoles huevos y después dispararle a la nube de la derecha para que aparezca la base y así cuando le dispares a la nube de la izquierda no se te vayan las estrellas de tiempo.



Espera a que el enemigo que cae abra paso y así puedas dispararle un huevo a la flor para tomarla y acumular otros cinco puntos a tu marcador.

6-2

Al encontrarte a los enemigos que van cargando una moneda roja, sin titubear toma la moneda con la lengua de Yoshi porque el enemigo en cuanto detecte tu presencia correrá.

Salta para pasar por donde se ve la nube y así aparezca, después dispárale para acumular más estrellas de tiempo.

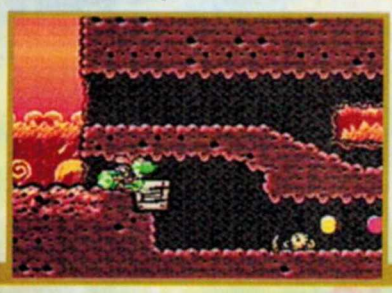
Súbete como indica la foto para que aparezca una nube de la que obtienes estrellas de tiempo.

En este mapa puedes ver dónde están varias monedas rojas, además si disparas al pequeño bloque de tierra obtendrás estrellas de tiempo de una nube y para tomar la flor, lanza un huevo por el hueco como se ve en el mapa.

Utilizando la flecha que está abajo, puedes elevarte para tomar las tres monedas rojas y eliminar con un disparo la flor, y no se te olvide que abajo de la flor hay una vida oculta en una nube.

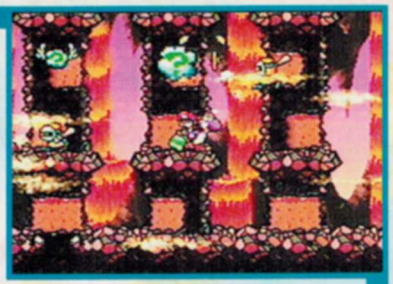
Después de tomar la llave que está un poco más atrás, clava la columna donde está Yoshi, para dispararle a la nube de la derecha y así se forme una plataforma y enseguida dispararle a la nube de la izquierda y se forme una flor con la que puedes alcanzar la puerta que está arriba.

Poco antes de llegar a este lugar, permanece quieto para que ya no salgan los enemigos que destruyen el suelo y así puedas empujar la caja para pasar por el camino de abajo donde están las monedas rojas.



Para tomar la flor que está en el hueco, lanza un huevo en el ángulo que indica la foto. Recuerda que si caes con fuerza salen de la flor varios huevos a la vez.

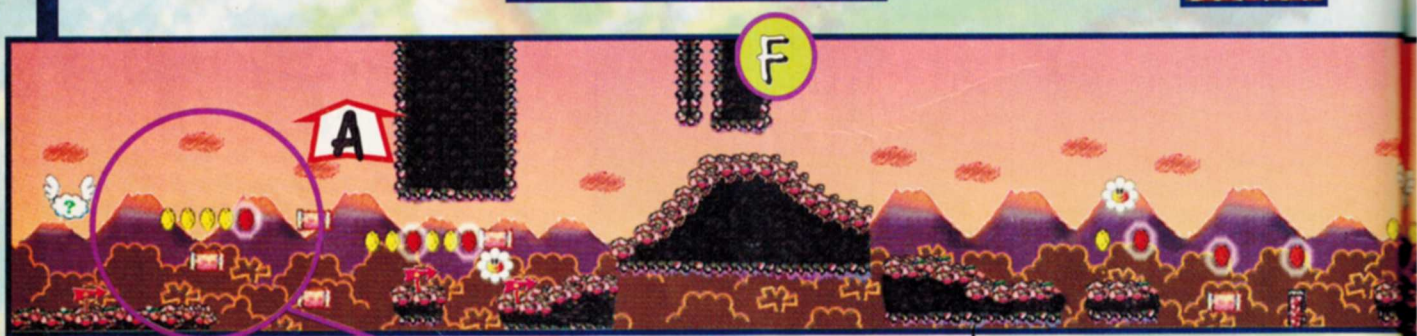
Aquí hay dos nubes ocultas que aparecen cuando entras en el hueco donde se ubican, la de la derecha te da vida extra y lo mejor es dispararle al enemigo del bat para que desvíe el tiro hacia la nube. La otra contiene estrellas de tiempo.



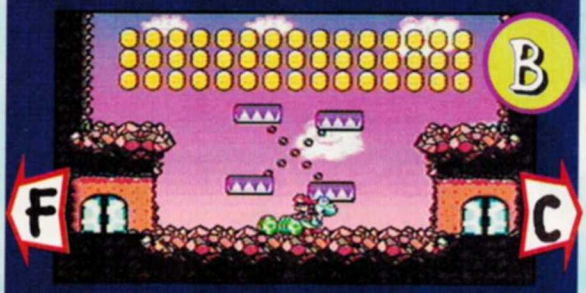
Aquí es necesario que vayas tomando las estrellas para que mantengas tu poder de Super Mario y puedas pasar toda la zona de picos.

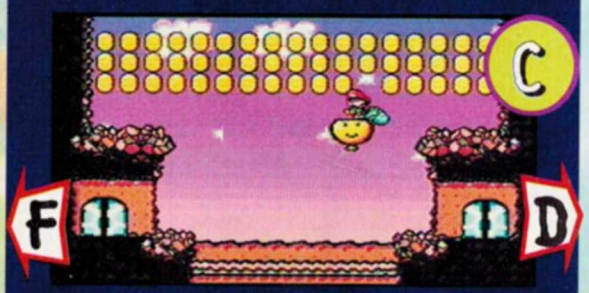
Cae con fuerza sobre el tronco que indica la foto para obtener una moneda roja.

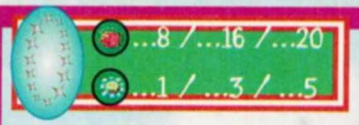
Para tomar las monedas que están en el mismo lugar que las rocas, puedes permanecer quieto hasta que la roca se mueva por tu peso y caiga, o si es posible cae con fuerza para tomar la moneda sin ningún problema.



Justo después del aro que marca la media meta, corre y salta de tal forma que te estrelles en el tronco cuando esté girando para que salgas disparado fuera de la pantalla y así entres a un bonus oculto que tiene varias pantallas.

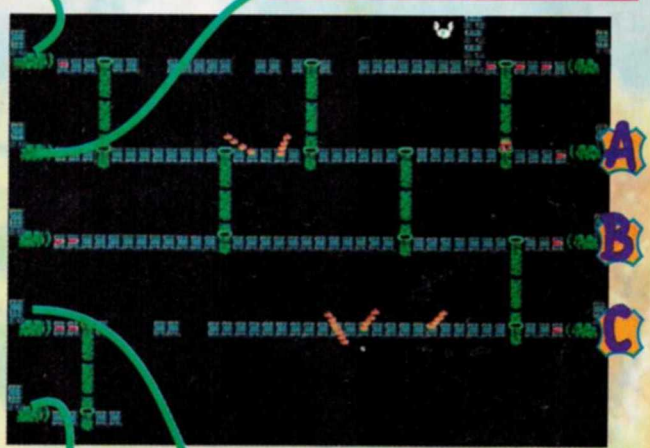




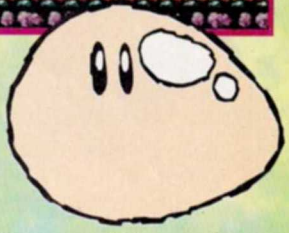


6-4

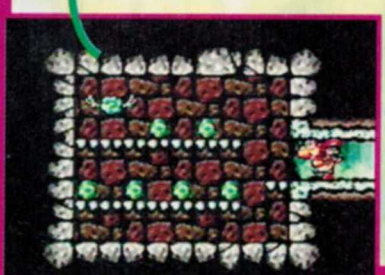
Para eliminar a este enemigo dipara justo arriba de ti, de tal forma que los disparos reboten en el techo y suelo, para así darle al jefe varias veces con un sólo huevo y además lo puedes recuperar con la lengua.

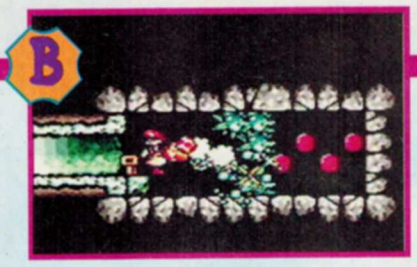


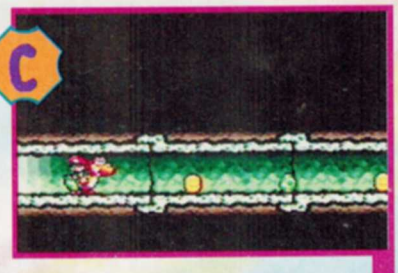
Nuevamente te enfrentas a este enemigo, pero antes, es mejor entrar al cuarto de abajo donde acumulas los 6 huevos. Entoces ejecuta disparos verticales para darle varias veces al jefe y si es posible trata de recuperar el



huevo con la lengua de Yoshi, al eliminarlo obtienes la llave.

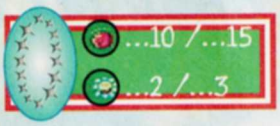




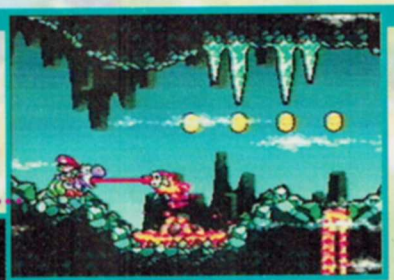


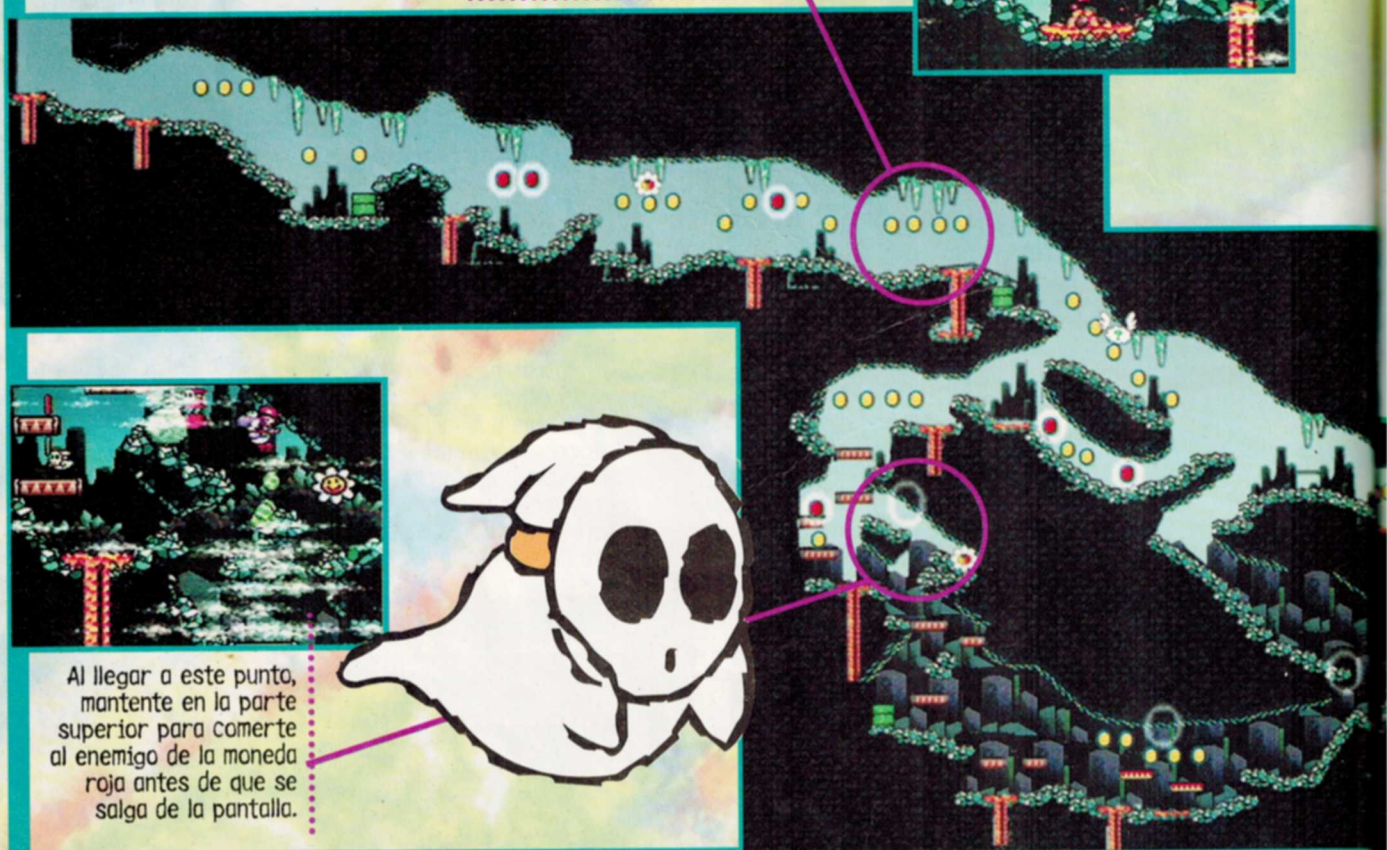
Recuerda que te puedes comer los pequeños enemigos de fuego para lanzar fuego. Por cierto las monedas de esta parte son rojas así que no vayas a olvidar alguna para lograr los 100 puntos al terminar la escena.

De preferencia llega a este jefe con los seis huevos que puedes acumular, para sorprenderlo sin darle tiempo de moverse, sólo dispara con rapidez justo a la base del jefe, o sea que sí tienes que presionar el botón A lo más rápido que puedas.

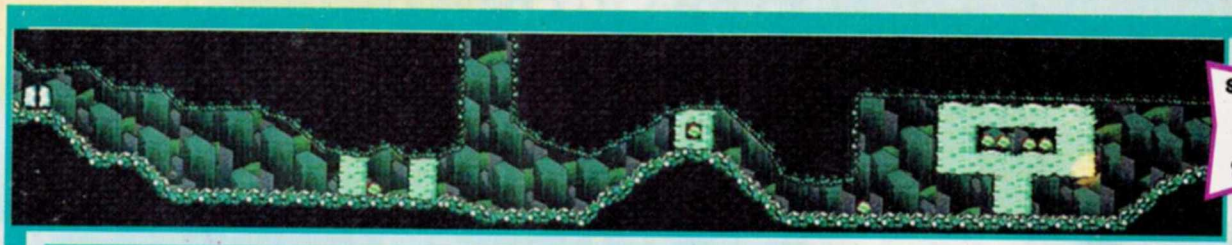


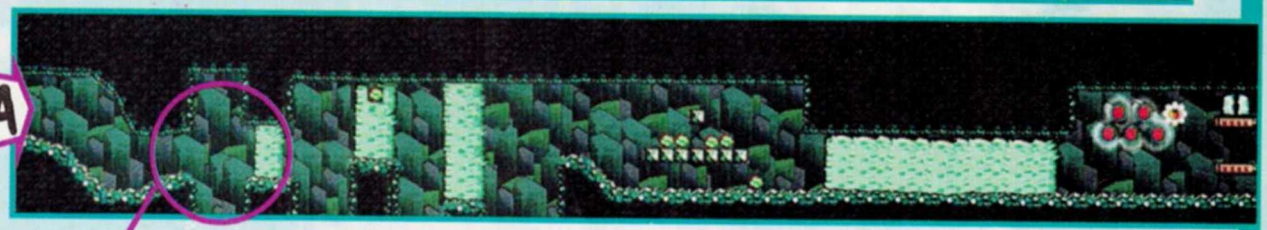
En esta escena el scroll es automático, por lo tanto tienes que ir avanzando constantemente y cuidándote de las estalactitas. Al llegar aquí espera para comerte al enemigo que se va quemando.





Al llegar a este punto, mantente en la parte superior para comerte al enemigo de la moneda roja antes de que se salga de la pantalla.

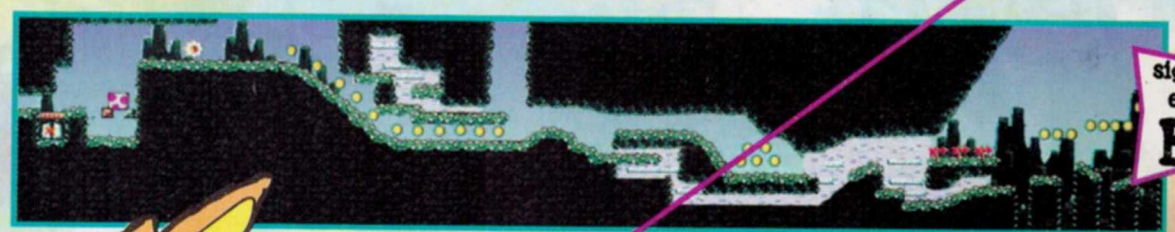




Aquí tienes que abrirte paso disparando sin titubear o el scroll te ganará.

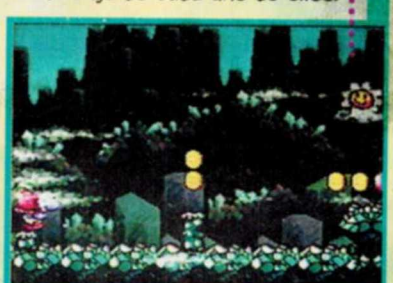
6-5

Al pasar por esta zona, trata de mantenerte en la orilla izquierda para que les des tiempo a las rocas que caigan y pases sin peligro de que te empujen.



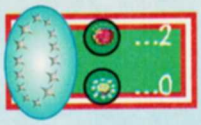
Hay monedas rojas ocultas en cada uno de los troncos, por lo tanto tienes que mantenerte lo más adelante que puedas para que te dé tiempo de caerle con fuerza a todos los troncos y así obtener la moneda roja de cada uno de ellos.

En este lugar hay que esperar a que la roca caiga y cuando se deslice por la lava, cae sobre la roca y muévete a la izquierda para no caerte y así puedas llegar a la puerta que te lleva a otra escena.



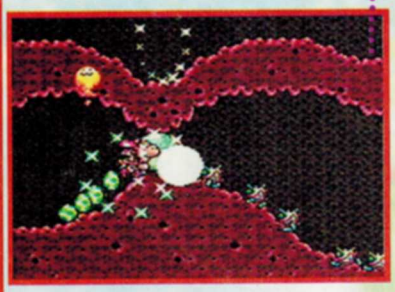
Recuerda que esta escena cuenta con 21 monedas rojas, por lo tanto tienes chance de dejar alguna por ahí, la que se te haga la más difícil de tomar.

6-6



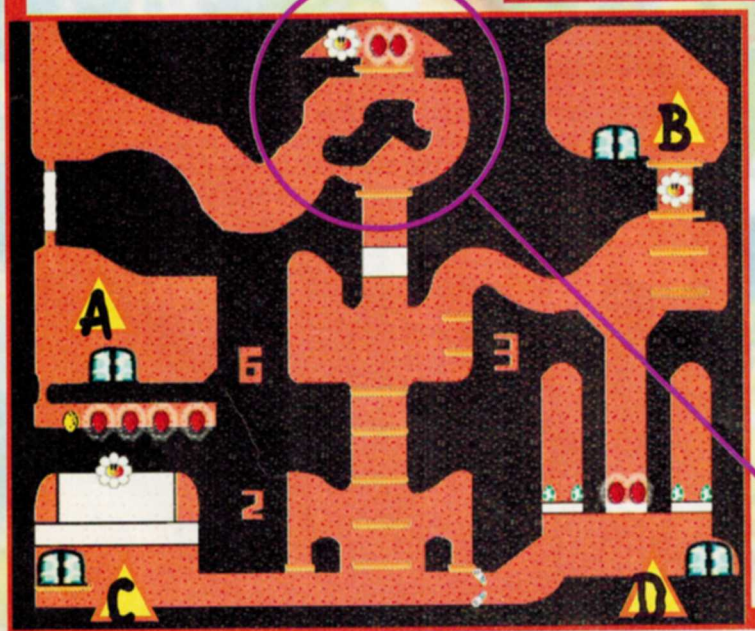
Primero utiliza la roca para subir donde se ve en la foto y así aparezca una nube de la que obtienes vida extra. Después empuja la roca, para que un poco más adelante, puedas alcanzar de un simple salto las dos monedas rojas y una caja con estrellas de tiempo que están muy arriba.

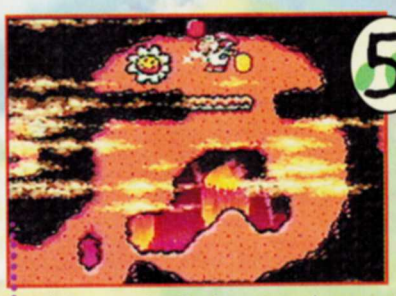
Destruye la tierra que detiene la roca, después empújala para eliminar todo a su paso, pero cuídate de las flamas y continúa así hasta que llegues a donde está la llave y con ayuda de la roca ya alcances a tomarla.



4

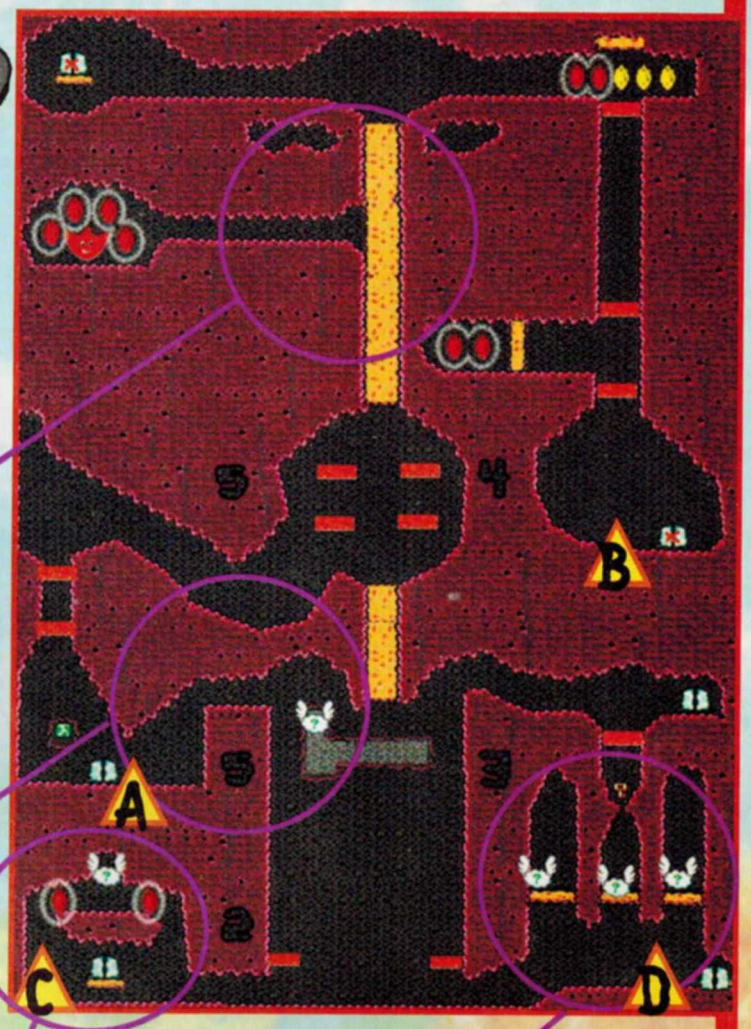
Después de tomar la flor y las dos monedas rojas que están en la parte inferior del mapa, salte por la puerta D y nuevamante entra por la puerta C; ahora entra a la puerta B para tomar las monedas rojas de la esquina superior derecha y nuevamente entra a la puerta C (con la lengua descubre quién se oculta detrás del traje de fantasma).





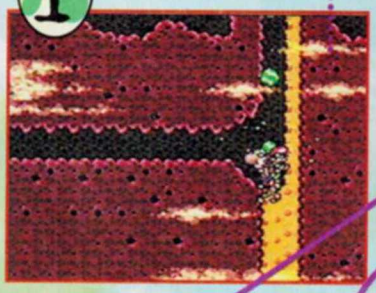
5

Destruye la capa de tierra que sostiene la flecha para que caiga y así puedas rebotar en la flecha para alcanzar las dos monedas rojas y la flor que están arriba. Después ve hacia la puerta A y toma las monedas que están abajo y entra a la puerta A.



Aquí tienes que caer con fuerza, pero detente en este pasillo para tomar las monedas rojas y obtener estrellas de tiempo de la flor.

1



Dispara un huevo como se ve en la foto, para darle a la nube y así se forme un puente para llegar a la puerta con cerradura que es la salida.

6

Al llegar abajo dispárale a las nubes para obtener estrellas de tiempo, vida extra y una flor, ahora dispara de nuevo por el centro para que caiga la llave.

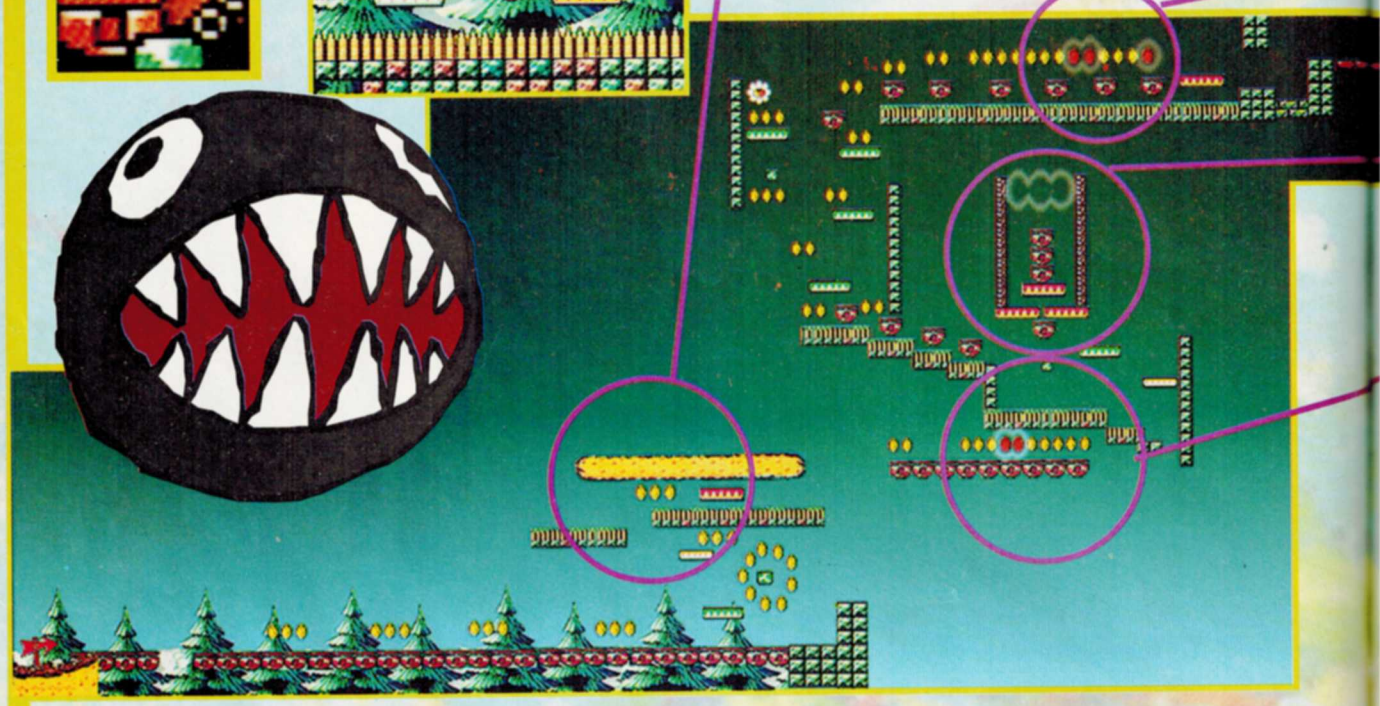
2

Dispara un huevo justo en el ángulo que indica la foto de la derecha para así tomar la moneda roja y de la nube aparezca una flor. Después colócate en la orilla contraria y dispara como indica la foto izquierda para tomar la otra moneda roja y la flor. Ahora entra por la puerta C.

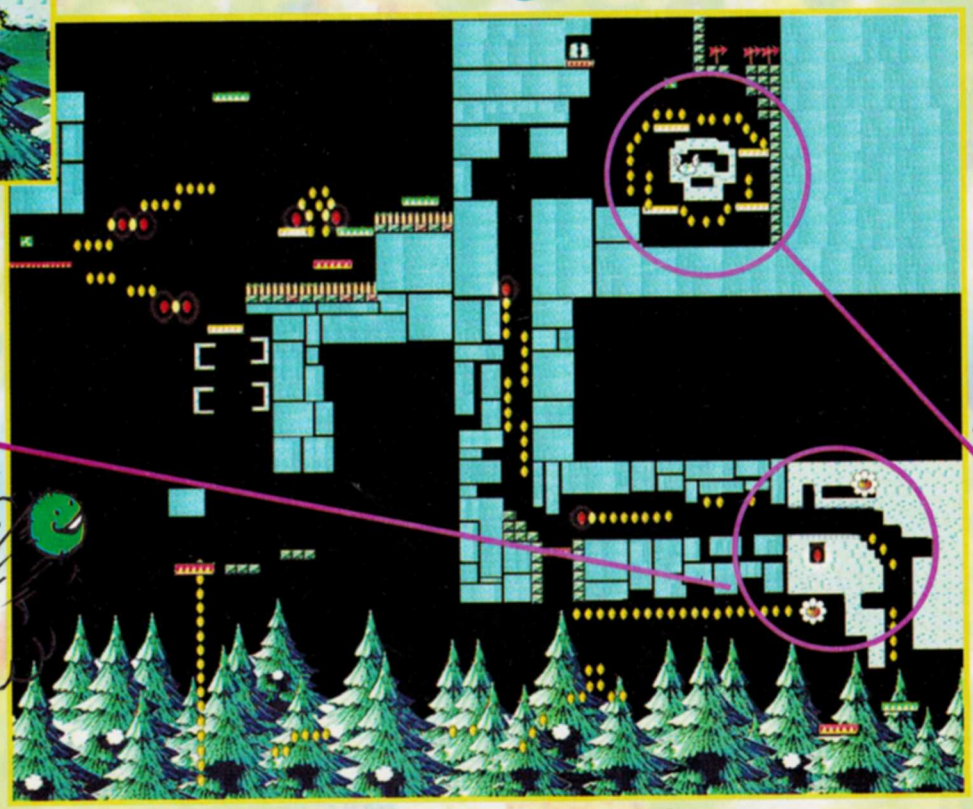
3

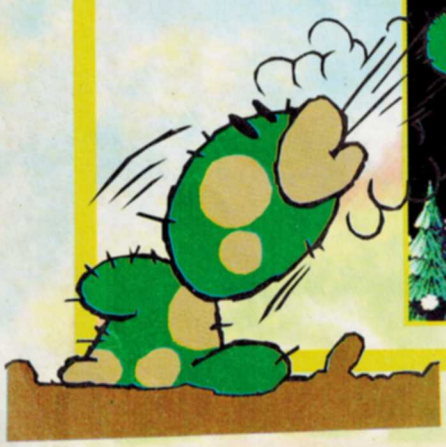
6-7

Aquí tienes que ejecutar un pequeño salto para pasarte a la otra plataforma sin perder tiempo y no le des oportunidad al enemigo para alcanzarte.

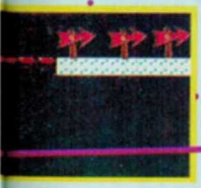


Utiliza un huevo para tomar la moneda roja de abajo y otro para la flor de arriba. Además hay otra flor abajo que, para tomarla, tienes que regresarte.





En esta parte, lo importante es tomar las tres monedas rojas que se ven en la foto mientras esquivas al enemigo gigante saltando rápido de plataforma en plataforma.



Antes de subir aquí toma los seis huevos (que puedes llevar del bloque de abajo) para dispararles a estos enemigos justo cuando estén arriba de ti y obtener las monedas rojas.

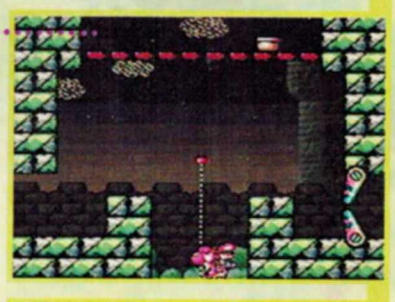
Es indispensable que tomes estas monedas rojas para que logres los cien puntos de la escena.

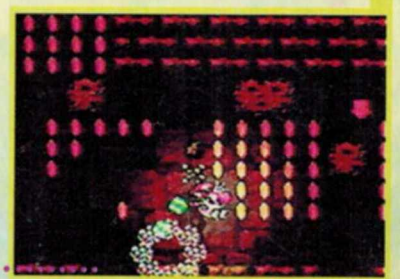
Puedes hacer vidas fácilmente con este enemigo, dispárale 5 veces para obtener dos vidas extras, regrésate por más huevos a la planta de atrás y repite la jugada (NO le dispares el sexto huevo porque eliminas al enemigo).

Espera a que el enemigo se acerque al fliper y justo cuando se abra dispara un huevo hacia arriba para tomar la flor.

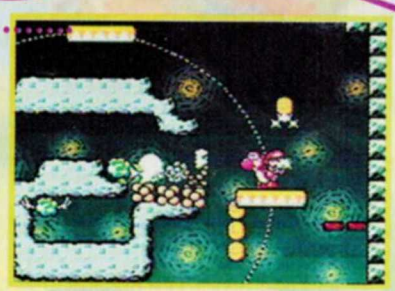
A

Dispárale a la nube para eliminar a los enemigos y puedas colocarte en la plataforma sin problemas para llegar a una escena oculta donde hay varios SWTICH, que al activarlos aparecen monedas.

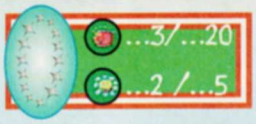




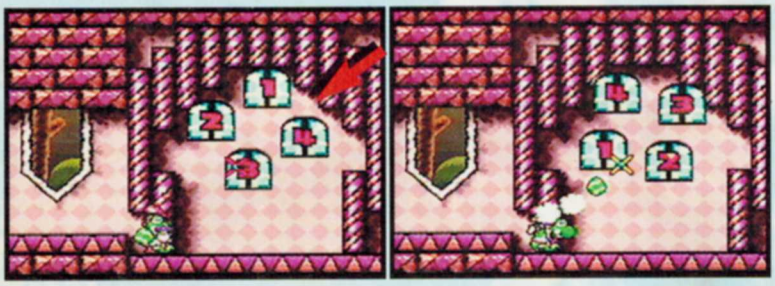
Dentro de la tierra hay una nube oculta que contiene la llave y si te pasas por el hueco de abajo aparece la otra nube que contiene estrellas de tiempo.



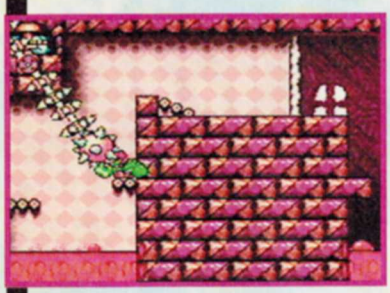
6-8



En esta parte avanzas como helicóptero y si vas a toda velocidad tienes tiempo de esquivar a Kamek; recuerda que antes de llegar al aro de media meta tienes que llevar dos flores y 3 monedas rojas, una está al principio, otra está a la mitad de la pantalla y la tercera es la que se ve en la foto.

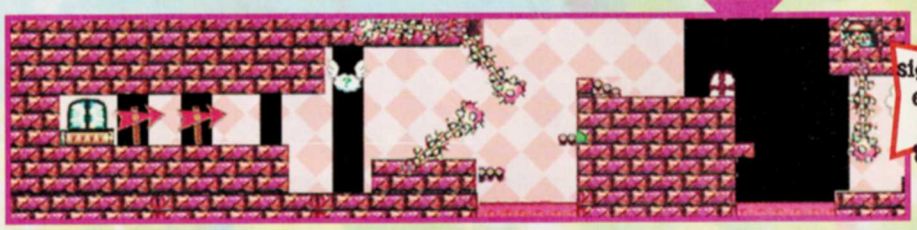


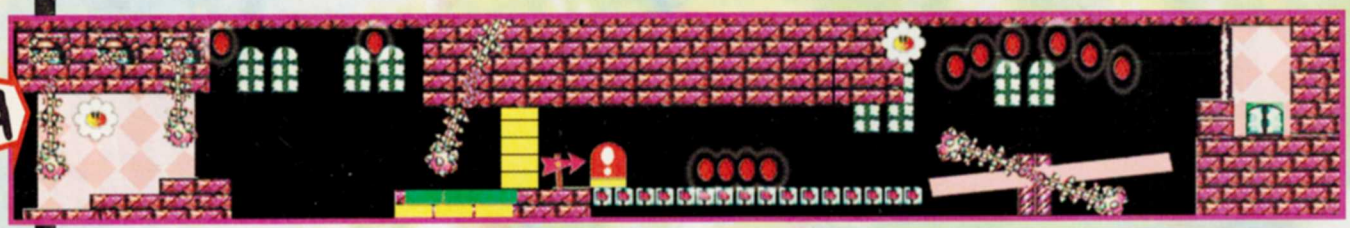
Al llegar a este punto, tú seleccionas a qué escena quieres entrar disparándole a la puerta indicada; la técnica para que selecciones la escena que tú quieras es ésta: primero fijas tu mira hacia donde está la flecha en la foto, después trata de seguir con la vista la puerta a la que quieres atinarle y justo cuando la puerta pase por donde está la flecha dispara.

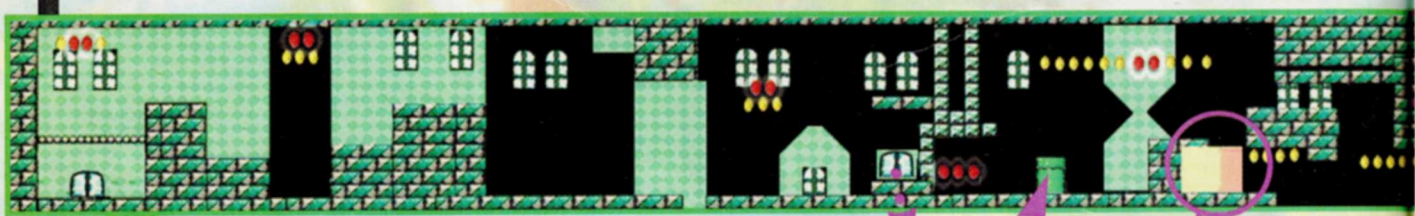


Agáchate como se ve en la foto para esquivar los picos y así pasar sin problemas.

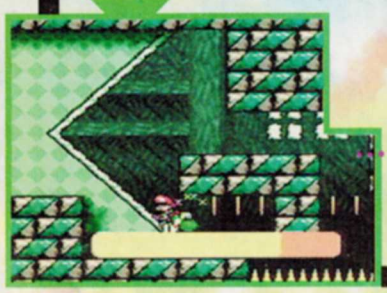
1

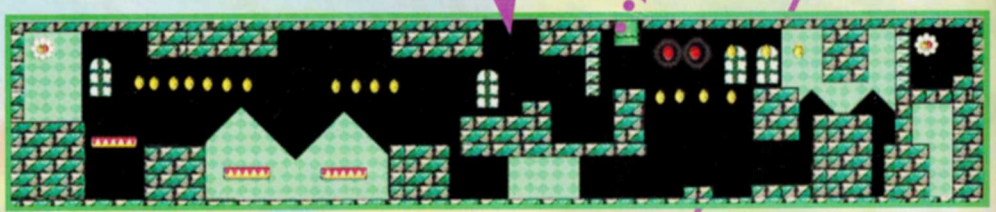






2



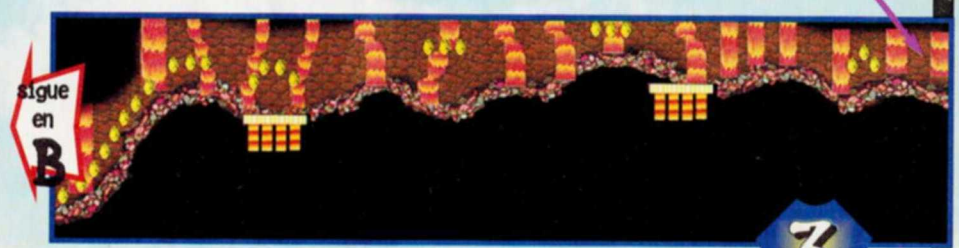


Cae con fuerza y mantén presionado el control hacia abajo para aplastar de un sólo paso la plataforma y protegerte de los picos. Después avanza y con la planta que está adelante acumula 6 huevos y entra en la puerta de arriba...

Elimina a los dos enemigos que aparecen en este cuarto para que caigan seis monedas rojas.

En todo el camino este jefe te seguirá, por lo tanto en cuanto te sea posible tíralo disparándole y no olvides tomar las dos flores disparándoles también.

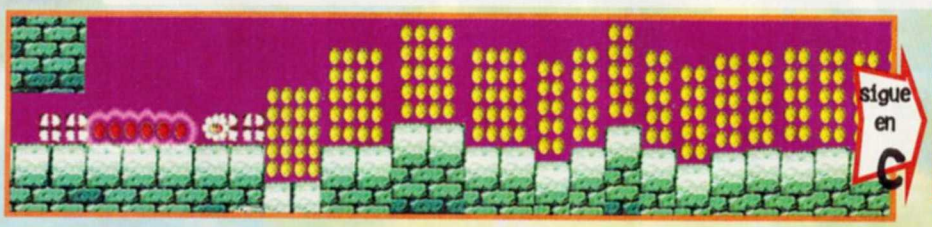
Al comenzar la escena no olvides ni una moneda de este cuarto, porque todas son rojas y necesarias para lograr los 100 puntos.

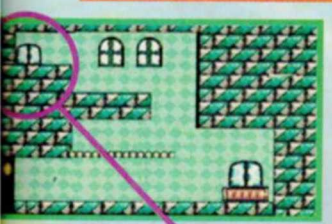


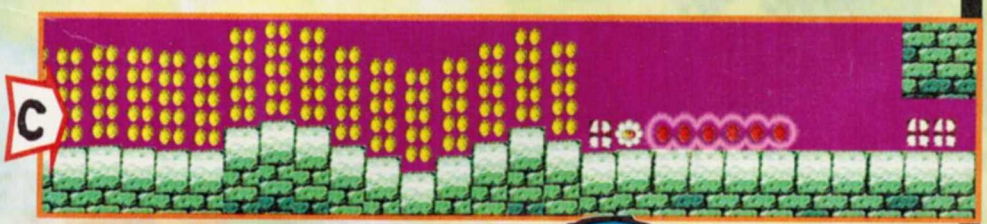
3

4

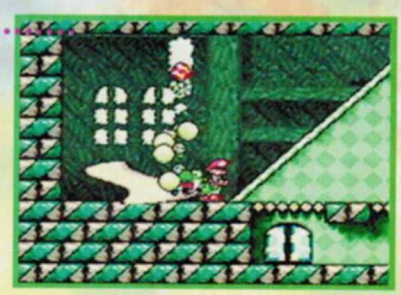
Esta es la escena más fácil, al principio y al final de esta parte hay monedas rojas y además salen dos enemigos con vida extra al final de este tramo.



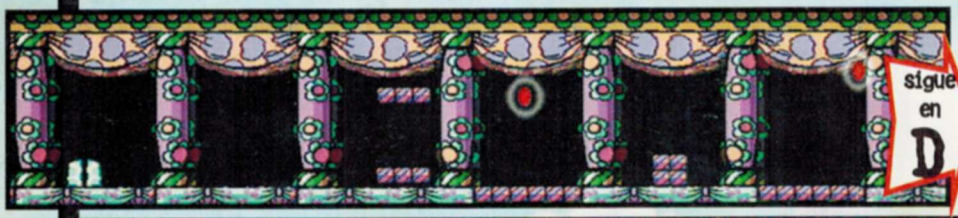


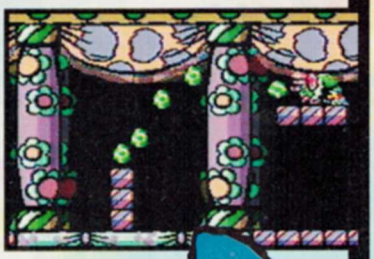


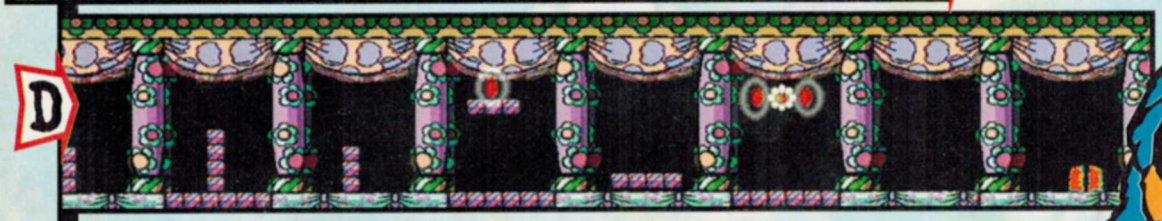
...Ya en este cuarto recuerda la técnica de disparar verticalmente para darle varias veces al enemigo y recuperar el huevo con la lengua.

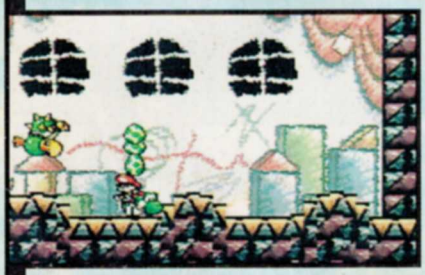


Después de terminar cualquiera de las cuatro escenas anteriores, sales a ésta donde tienes que cuidarte de Kamek y sus disparos que le dan vida a los bloques convirtiéndolos en cualquier enemigo, pero una buena técnica es pegarte a él antes de que dispare para que desaparezca.







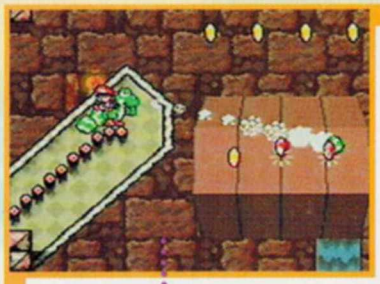


Para eliminar al Baby Bowser tienes que esperar a que salte para aplastarte y justo antes de que te caiga te haces a un lado, rápido esquivas la ondulación que provoca Baby Bowser al caer saltando y de inmediato caes con fuerza para que tú crees una ondulación en el suelo y lo dañes, repite la jugada dos veces más para que comience lo difícil...

...ya que pasas a esta parte, espera a que salgan los huevos gigantes de cualquiera de las orillas para que los tomes con la lengua, pero esquivando los disparos de Bowser y en cuanto puedas dispárale el huevo tomando en cuenta la profundidad a la que está, ya que entre más lejos se ve Bowser más alto tienes que lanzar el huevo para lograr dañarlo y repite la jugada.

Después de colocarle unos disparos, Bowser hace más huecos en el suelo, por lo tanto es más difícil repetir la jugada, pero toma en cuenta que cuando comienza a correr hacia ti tienes que frenarlo con un disparo a como de lugar (recuerda que si Bowser está más cerca el tiro es más abajo)por que si fallas seguramente te eliminará.

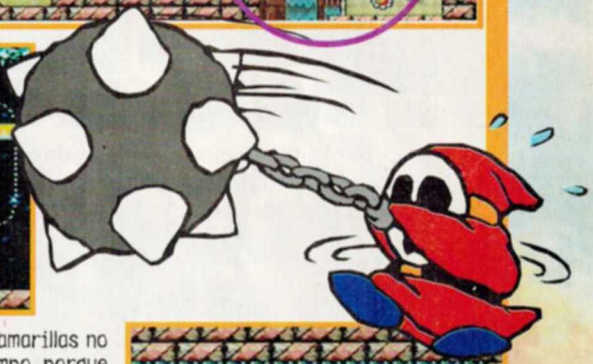
Si te fijas bien, Bowser es una gráfica caricaturesca con render y en modo 7 algo que no se había visto.

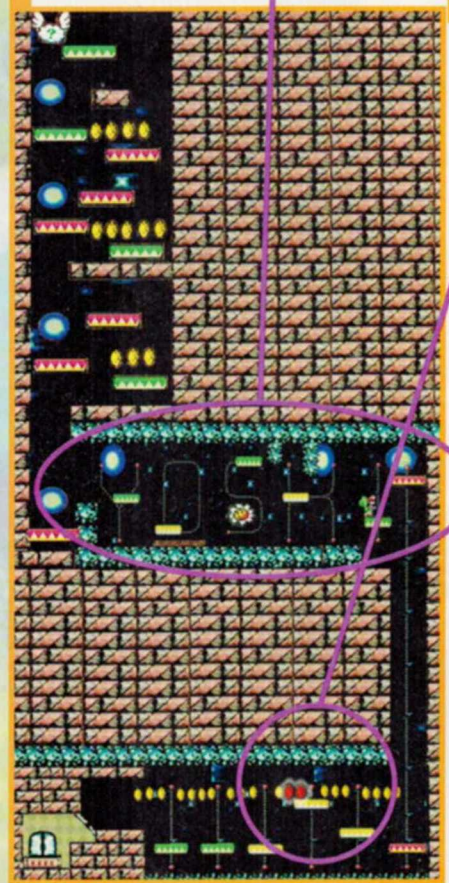


Para bajar más fácil, mantén presionado el botón B y al bajar flotas de inmediato por un momento.

Recuerda que es mejor tomar las monedas que estén en un lugar peligroso lanzándoles un huevo.

Aquí tienes que calcular muy bien tus saltos o de lo contrario te eliminan los picos, pero si entre tus poderes tienes una sandía verde, quítate de broncas y utilízala para limpiar tu camino.

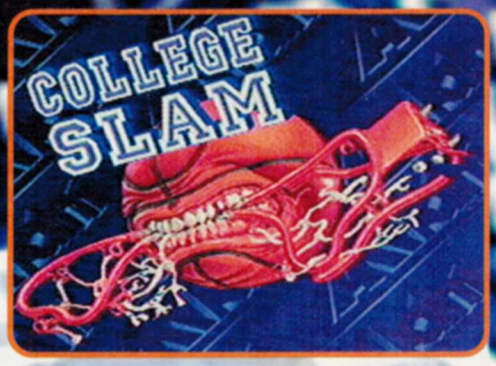




En las dos últimas plataformas amarillas no puedes quedarte por mucho tiempo, porque al llegar a lo más alto los picos te eliminan; además en la plataforma roja, ya que estés subiendo, mantén presionado el control hacia la izquierda para que puedas bajar de ella y no te toquen los picos.

Este es el orden de las figuras en el bonus tipo Las Vegas, las figuras van bajando a la misma velocidad, para obtener las cinco vidas extras tienes que alinear los tres sietes al centro y para lograrlo presiona el botón justo cuando el huevo indicado (o sea el segundo después del siete) pase entre las flechas como se ve en la foto, esto es para las dos primeras columnas, en la tercera la figura es una estrella (o sea la primera después del siete).

INFORMACION SUPERNESESARIA



Nuevamente Acclaim nos trae un juego de Basketball para 4 jugadores simultáneos, programado por Iguana claro está, donde las reglas no importan. Y no creas que estamos hablando de NBA JAM (aunque casi es igual), pues aquí los equipos no son profesionales, son colegiales y no por eso quiere decir que el juego no va a estar emocionante, ya que para empezar está mejor que NBA JAM Tournament Edition, créelo.

Aquí tenemos más opciones que en NBA JAM T.E., puedes jugar en modo normal, en semifinales o en torneo, claro, con sus respectivas combinaciones (1 vs. 1, 1 vs. 2, 2 vs. 2, ... 2 vs. CPU). También puedes editar tu propio equipo con las características que quieras y con los nombres que quieras.

Por otro lado, en la opción Configuration podrás cambiar la dificultad (de 1 a 5), si quieres que cuando le des pase al CPU, tú controles a ese personaje, el tiempo del disparo (5-45 seg.), la velocidad de tiempo (1-5), el tiempo de duración de los tiempos extra (1-3 min.), si quieres que haya "Hotspots" y "Powerup Icons" y el nivel de Juice Mode (0-4).

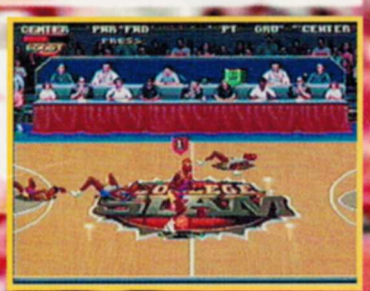
Sí, también aquí hay "Hotspots" "Powerup Icons" que si recuerdas en NBA JAM T.E. hacía que el juego fuera muy tramposo y aquí estas 2 opciones hacen el juego aún más, ya que trae las mismas letras, más aparte otras nuevas:

DUNK

D: Con esta puedes retacar la bola desde cualquier lugar de la cancha.

BOMB

B: Si la tocas, todos los demás jugadores se caen, como si los aventaras a los 3.

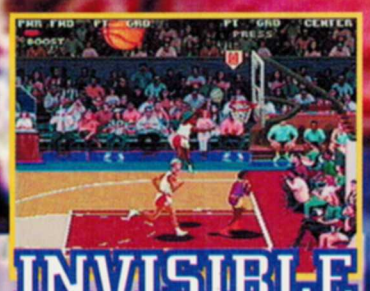


FIRE

F: Tienes la habilidad "It's on Fire" con la que podrás hacer disparos de fuego que hacen que tu porcentaje de acierto aumente y tengas turbo infinito.

WHIRLING

W: ¿Conoces al Demonio de Tazmania? Pues así como él, el personaje que toma esta letra tendrá la habilidad de poder dar vueltas sobre sí, y el que se le acerque será empujado inmediatamente por él. En pocas palabras, imagina que traes estrella de Mario Bros.



INVISIBLE

I: Este nuevo poder hará que nadie pueda ver por dónde vas, y así puedas llegar de sorpresa.

SPEED

S: Con ésta, corres como rayo, aunque el juego no sea de fútbol.

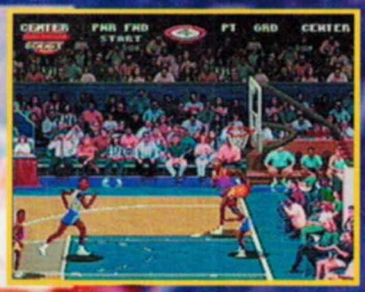
THREE

T: Tu puntería en los tiros de 3, es mayor con este item, así que aprovéchalo al máximo para obtener ventaja sobre tus oponentes.

TURBO

T: Podrás usar tu poder de turbo todo lo que quieras sin que se te acabe la energía de la barra de turbo.

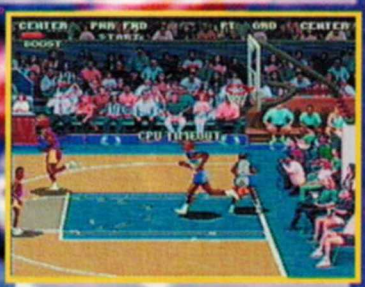
Cualquier número: Si tiras desde cualquier círculo que tenga un número y la bola entra por el aro, entonces te sumarán ese número de puntos a tu marcador en vez de 2 ó 3 que normalmente son.



Y todavía faltan algunas más como la "Z" que es la mejor de todas, ya que el equipo que la toque hace que... a ver adivina... no, inténtalo otra vez... no, el equipo que la toca hace que su aro ¡desaparezca! y con esto el equipo opuesto ¡no podrá anotar¡ ¡fabuloso! Aunque para el otro equipo ¡desesperante! sobre todo si el tiempo está por finalizar. ¿Dónde quedó el arito?

Y para pasar a otras cosas, también hay más letras como la C, la R o el "?" ¿qué harán? ¿por qué a veces el jugador se resbala? ¿por qué el balón a veces se pone gris? Eso te toca a ti descubrirlo.

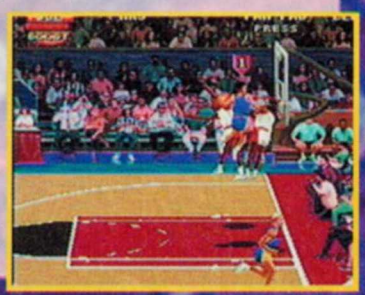
¿Y qué hay en la duela? Además de polilla, tenemos que antes de comenzar y después de seleccionar equipo, puedes elegir con quieres jugar, es decir, de los 5 integrantes escoges 2.



Al final de la 1a. mitad del partido saldrán las estadísticas y dependiendo de esto, el coach de cada equipo le dará un consejo a su respectiva escuadra.

Durante el juego, si pones pausa saldrá un mensaje diciendo que si pones L y R al mismo tiempo, saldrás del juego (igual que en NBA JAM T.E.). Ysi tienes la bola en tu poder, saldrá la opción de que si pones B ¡pedirás un tiempo fuera! para hacer sustituciones.

En College Slam los partidos son de 2 mitades, también tiene las clavadas espectaculares, las cochinadas (empujones), no hay foules ni violas (mas que la de no tirar a tiempo). Es un NBA JAM con equipos colegiales y, aunque no lo creas, está mejor que NBA JAM T.E. la posibilidad de jugar semifinales hace que 4 personas no sólo se enfrenten entre ellas, también ocasiona que existan riñas y pleitos (tal vez pierdas un ojo). Realmente vale la pena que le eches un ojo, o el que te quede. Además tiene batería para que no tengas que anotar passwords.



EXTRA

MARZO 1996

Novedades:

MUCHO (Y BUENO) PARA ARCADIAS ESTE MES

Si eres un asistente asiduo a los locales de Arcades.... seguro te llaman vago como a nosotros, ¡No!, más bien si eres asistente asiduo este mes te vas a encontrar con varias novedades que seguramente te van a interesar bastante, unas las comentaremos aquí y otras en la sección de Arcadias.

Para empezar tenemos que Capcom pronto lanzará la secuela del juego Dungeons & Dragons y la cual se llamará "Dungeons & Dragons: Shadow over Mystra" y como te has de imaginar este juego está mejor que el anterior. Para empezar te diremos que dos personajes se han unido a la "partida" de los 4 personajes anteriores (Osea, el Guerrero, el Clérigo, el Enano y la Elf), estos dos nuevos personajes son un Mago y un Ladrón. Este juego conserva el mismo estilo que el primero donde además de ir peleando estilo Final Fight tendrán que tomar decisiones que afectarán la trama del juego; aunque no se ha dicho nada al respecto es posible que este juego lo puedas encontrar para 2, 3 y hasta 4 personas simultáneas, dependiendo

en qué local esté. De lo que si se dijo algo es que se seguirán usando 4 botones para jugar como en el primero (no es raro que este juego lo hayas visto con sólo 3 botones pero es que hay cada operador....) pero lo nuevo es que todos los personajes podrán utilizar ataques especiales con combinaciones de botón+palanca tipo Street Fighter además de las magias e Items que vas encontrando en el camino.

Por cierto, ya que estamos hablando de Street Fighter te diremos que nos acabamos de enterar que precisamente Capcom tiene planeado sacar algo así como Street Fighter Zero II o algo por el estilo (todavía no se sabe bien cuál será el título del juego pero es algo así como un Champion Edition), por información que hemos obtenido sabemos que en este juego aparecerán personajes de otros juegos de esta compañía y que seguramente tú conoces, por ejemplo: tenemos que Zangief y Dalshim aparecerán

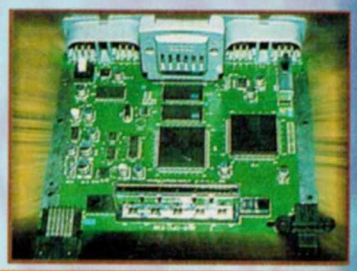
Dalshim aparecerán en este juego (resulta inútil explicar quienes son ellos), además tendremos también la aparición de Rulento de Final Fight (es un jefe que aparece en el FF de arcadia y en el FF2 de SNES, si no lo identificas te diremos que es una especie de comando que te ataca con granadas y que cuando se enoja corre y deja sombras), otro que seguramente algunos recordarán es Gen de Street Fighter (es un anciano de barba blanca y que muchos dicen que es el abuelito o hasta el papá de Chun Li porque ejecutan una patada muy parecida) y un personaje nuevo de nombre Sakura del cual no sabemos nada, excepto que pelea por la justicia.

Gen, Street Fighter

SHOSHINKAI

NINTENDO 64

Ahora continuaremos con el reporte de los juegos que se mostraron para el Nintendo 64 en el evento "Shoshinkai" el año pasado en la ciudad Japonesa de Makuhari. Ya en el número anterior hablamos un poco de ellos, pero en este tendremos un reporte mas completo de cada uno. Te recordamos que lo que lo que ahora te asombre es sólo una pequeña parte de lo que realmente te tienes que asombrar, pues ninguno de estos títulos está más allá del 50% en su desarrollo total, así que: Continuamos.....



DATOS TECNICOS

CPU: MIPS 64 bit RISC CPU
(customized R4000 series)
VELOCIDAD DEL RELOJ: 93,75 MHz

Esto se refiere a que el procesador maneja millones de instrucciones por segundo y cada instrucción es de 64 bit; además es un procesador RISC por lo tanto puede ejecutar mas intrucciones por ciclo y la velocidad es muy alta, casi los 100 MHz.

MEMORIA: RAMBUS D-RAM 36 Mbit
VELOCIDAD DE TRANSFERENCIA:
Máximo 4,500 Mbit / seg.

El tipo de memoria RAM que es dinámica o sea más veloz y puede transferir hasta 4500 Mbit por segundo lo que hará que la comunicación entre el juego y el sistema sea extremadamente rápida.

CO-PROCESADOR
RCP: SP (procesador de audio y gráficos) y DP (procesador dibuja pixeles) incorporados.
VELOCIDAD DEL RELOJ: 62.5 MHZ

Este es un procesador exclusivamente para manejar el audio, gráficos y dibujo de pixeles.

RESOLUCION: 256 X 224 - 640 X 480 PUNTOS
Libre de FLICKER soportando modo de entrelazado.
Esto se refiere a los 2 diferentes tipos de definición que puede dar el N~~U~~64, además de que está libre de FLICKERS y brincos en la pantalla al entrelazar gráficas.

COLOR: 32 bit RGBA pixel color frame buffer support.
21 bit color salida de video.

Esto se refire a que la información de los colores será de 32 bit en RGBA (profesional) y de 21 bit en video normal.

GRAPHICS PROCESSING FUNCTION: Z buffer

Esto es lo que maneja la profundidad o sea lo que ejecuta los cálculos del eje Z que es la profundidad en los gráficos, no es una simulación realmente existe el eje Z.

ANTI-ALIASING

Esto es la cualidad que tiene el N~~U~~64 para aumentar la resolución en los bordes de los objetos para evitar que se vean los pixeles.

REALISTIC TEXTURE MAPPING (Mapeado de textura real):
*TRI-LINEAR FILTERED MIPMAP INTERPOLATION

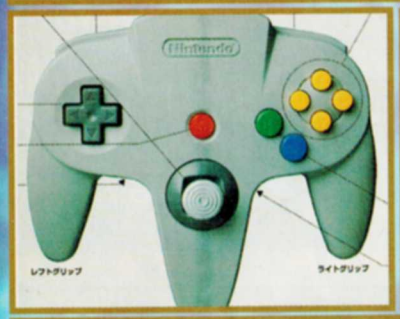
Interpolación y filtrado en las texturas para lograr un mayor realismo..

***PERSPECTIVE CORRECTION** (corrección de perspectiva)
*ENVIRONMENT MAPPING

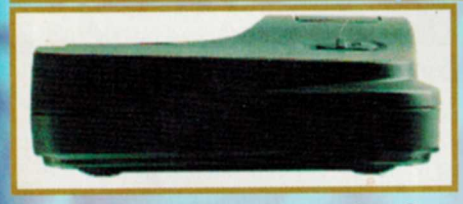
Esto se refiere al mapeado de texturas en el ambiente, ya sabes una niebla real y no un filtro para simularla. También sirve para los reflejos en los objetos.

DIMENSIONES: *ANCHO 260 mm X LARGO 190 mm X ALTURA 73 mm*
PESO: *1.1Kg.*

¿Cuántos controles incluirá el NU 64?.-Sólo uno, pero podrás adquirir los demás por separado y además el color que más te agrade al estilo de los Game Boys Play It Loud. Al parecer en Japón el color del control básico será gris, pero en América será negro.



Siete son los diferentes colores de los controles para el NINTENDO 64, así que ve pensando qué color vas a seleccionar.



CPU.-Computer Processing Unit (Unidad Central de Procesamiento)

MIPS.-Millones de Instrucciones Por Segundo.

RISC.-Reduced Instruction Set Computer (esto se refiere a que las instrucciones están reducidas y por lo tanto son más rápidas)

Para dar equidad al lanzamiento mundial del producto Nintendo ha decidido adoptar un solo nombre, logo y diseño distintivo del HARDWARE para todos los mercados.El producto será conocido como NINTENDO 64 y el logo distintivo es el de la foto, será reconocido en todos los países alrededor del mundo como el nuevo estándar para la excelencia en videojuegos.(así que olvídate del viejo nombre de Nintendo Ultra 64)

CO-PROCESADOR-Algunas computadoras cuentan con un CO-PROCESADOR matemático o sea un CPU adicional que se encarga de ejecutar las funciones matemáticas para así dejar al CPU libre para otras funciones, de forma similar el NINTENDO 64 cuenta con un CO-PROCESADOR que se encarga de las funciones de sonido, gráficas y dibujo de pixeles.

El poder de procesamiento del Nintendo 64 hubiera costado $14 Millones de dólares hace sólo 10 años.

Varios modelos de las computadoras de Silicon Graphics utilizan el mismo modelo de CPU que el NINTENDO 64 o sea el R4000. Imagínate tener en tu casa ese potencial enfocado para los videojuegos.

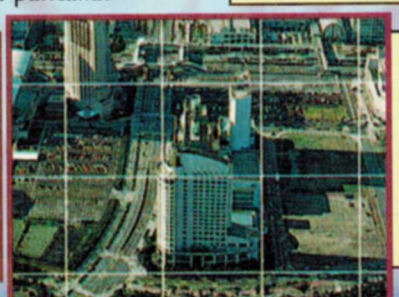
RGBA.-Son los colores básicos en una pantalla **R**ed (rojo),**G**reen (verde), **B**lue (azul) y la **A** es el canal ALFA que es la transparencia.

MHz.-Megahertz

RAM.-Memoria de acceso aleatorio

Pixel.-Son los puntos que conforman las imágenes en la pantalla.

SHOSHINKAI: Es el evento anual donde se muestran los productos Nintendo en Japón. Nintendo y sus licenciatarios muestran los nuevos productos para los distribuidores.



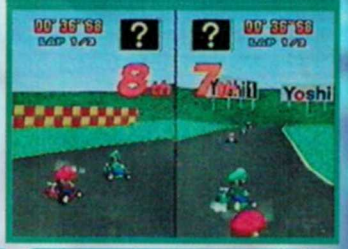
MESS: Así se llama el centro de convenciones de la ciudad de Makuhari y es el más grande de Asia.

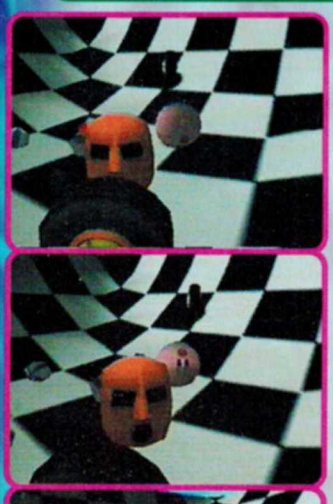
Ahora si que serán un relajo las competencias en esta nueva versión, donde pueden competir hasta cuatro jugadores simultáneos.

La pantalla se divide por una línea vertical, además cuenta con nuevos personajes como Wario; el sistema de los poderes es similar y con el Stick Direccional 3D podrás ser un experto sin problema alguno ya que tendrás control absoluto sobre tu personaje.

SUPER MARIO KART R

Lo que vimos estaba ya muy bien definido, pero nos enteramos que saldrá por ahí de junio o julio. Sin duda será un título de los favoritos del sistema.





El objetivo del juego es tomar las estrellas en varios recorridos; en ocasiones Kirby avanza sobre una tabla tipo esquí y se podían ejecutar piruetas muy fácilmente con el Stick Direccional 3D. Además cuenta con un modo de juego donde pueden enfrentarse hasta cuatro jugadores simultáneos en un pequeño plano, y el objetivo es sacar a los demás Kirbys del plano, claro que hay poderes con los que cambias de tamaño y tienes ventajas sobre los demás. Hay varios tipos de planos como algunos que se transforman en el momento en que estás jugando. Como uno al que le salen chipotes y hoyos que te dificultan el control.

KIRBY BALL 64

Si eres tan acelerado como este juego (que del GB llegó al NINTENDO 64) seguramente se te hacen agua las manos para estar al mando de uno de los vehículos futuristas que cambian de forma para tomar mejor las curvas y fácil sobrepasan los 100 km/h en pistas que más bien son canales y en algunos tramos tubos; las perspectivas van cambiando para disfrutar aún más de las escenas en tercera dimensión; como te darás cuenta es un juego muy al estilo de F-ZERO con los tiempos de cada vuelta, número de vuelta, posición tanto en número como en un pequeño mapa. Sin duda lo mejor de este juego es el control que tienes sobre tu vehículo.

Por momentos puedes sumirte en el agua o hasta salirte de ella como se ve en la foto pero chécate como se ven las texturas sin pixelearse.

Las gráficas del agua son algo sorprendentes por la naturalidad con que se mueven.

En este canal por un momento pasas un tramo sin agua, por cierto la sensación de velocidad es estupenda.

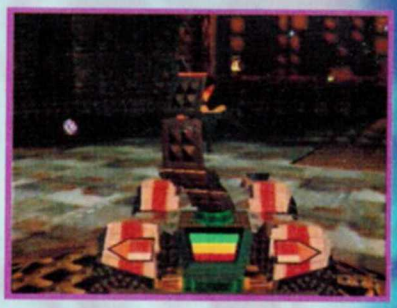
WAVE RACE 64

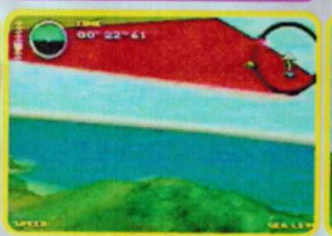
Este juego es del que nos hablaron los programadores de *DMA Desing* la marca creadora de Uniracer, pero ahora crean un juego que utiliza las ventajas del Nintendo 64 en cuanto a los ambientes de tercera dimensión en donde controlas varios tipos de vehículos como helicópteros, camiones y barcos (hay hasta 80 diferentes), pero hasta caminando tendrás que destruir las fuerzas alienígenas. Claro que los cambios de perspectiva no podían faltar con giros de cámara para darle mayor acción al juego. Recuerda que DMA ha creado juegos diferentes a lo ya establecido.

BODY HARVEST

BUGGIE-BOOGIE

Como te podrás dar cuenta este juego es de autos, pero algo especiales, ya que tú vas equipando tu propio vehículo con varios implementos (llantas , motor, etc.) para combatir contra otros autos en escenas que muestran ambientes de tercera dimensión con bastante calidad, con efectos especiales como viento, gravedad, antigravedad y diferentes tipos de terreno donde la tracción se dificulta, aparentemente no se ve nada especial de no ser por las estupendas gráficas, pero recuerda que es un prototipo de Angel Studios y aún le falta bastante por desarrollar.





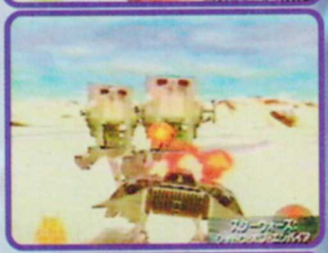
Elaborado con Vega Ultra Visión, la siguiente generación de herramientas de software para el desarrollo de aplicaciones de juegos en 3-D.
El juego te da una completa experiencia interactiva de 3-D, con características como la perspectiva de primera y tercera persona, con varias aeronaves y múltiples personajes a seleccionar, todo esto con unas gráficas realmente impresionantes y efectos especiales en paisajes realistas, sobre la dificultad te diremos que los niveles se pueden ajustar para la habilidad de cualquier tipo de jugador. El objetivo del juego completar ciertas misiones en un viaje atraves de U.S.A., por cierto cuando pasas por el monte Rushmore te sorprendera una cara con bigote que le agregaron.

Con la unidad de botones C puedes cambiar el ángulo de la perspectiva, simulando que volteas a ver algo como el sorprendente efecto de las olas.

PILOTWINGS 64

STAR WARS
SHADOWS OF THE EMPIRE

El juego de *Shadows of the Empire* se establece en el tiempo entre *The Empire Strikes Back* y *Return of the Jedi*, en donde escudriñas el bajo mundo criminal mientras confrontas a los nuevos adversarios hambrientos, pero también te enfrentas a la mayoría de los más notorios enemigos del universo *Star Wars*; Boba Fett, Jabba the Hutt, Darth Vader, y el mismo Emperador. Tú vas a confrontar una monstruosa armada de Imperial Walkers en Snowspeeders, para lo cual tendrás la libertad de atacar desde cualquier dirección. Además del tiempo real en la pantalla de 3-D, tendrás una libertad total del movimiento y la posibilidad de controlar la acción a través de todo el juego. Aún no se confirma, pero algunas escenas seran con perspectiva de primera persona tipo Dark Forces (juego de PC). Resumiendo. es muuuy real.



Nintendo se merece un reconocimiento por ser tan crueles con nosotros, los fans de Star Fox, ya que no han dicho nada sobre Star Fox 2 para el SNES y ahora nos muestran este prototipo muy básico de la versión para el Nintendo 64 que por el momento le llamaremos Star Fox 64, pero con las cualidades del N64 hacen que se vea casi terminado, y ya que ves polígonos con textura en ambientes de 3-D. Lástima... tendrás que esperarte un poco más para acompañar a Fox Mcloud en una nueva misión.

STAR FOX 64

BLASTDOZER

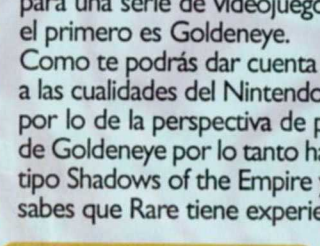
Bueno, al decirte que este juego es de los últimos proyectos de Rare se espera que sea un buen juego, más aún si recuerdas que Rare ya tiene experiencia en el Nintendo 64 por el desarrollo de Killer Instinct 2, el juego cuenta con varios vehículos algo especiales algunos parecen insectos gigantescos que avanzan por escenas de 3-D , a velocidades de hasta 200mph destruyendo todo a su paso con espectaculares explosiones rendereadas y con unas gráficas estupendas, pero aún está muy prototipo, esperemos tener más información de los avances de este título.

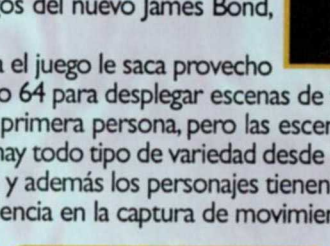
SPACE WORLD: Es el evento que sigue al Shoshinkai o sea el 25 y 26 de noviembre donde se presenta al público en general lo mismo que se le presentó a los distribuidores en el Shoshinkai.

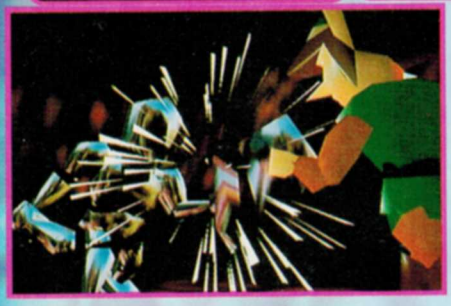
GOLDEN EYE

Recuerdan lo que piensa hacer Nintendo sobre la exclusividad de los juegos para el Nintendo 64, pues Nintendo aseguró los derechos exclusivos mundiales para una serie de videojuegos del nuevo James Bond, el primero es Goldeneye.

Como te podrás dar cuenta el juego le saca provecho a las cualidades del Nintendo 64 para desplegar escenas de tercera dimensión tipo Doom, por lo de la perspectiva de primera persona, pero las escenas están basadas en la película de Goldeneye por lo tanto hay todo tipo de variedad desde la instalación militar hasta otras tipo Shadows of the Empire y además los personajes tienen una animación muy realista, ya sabes que Rare tiene experiencia en la captura de movimiento (Motion Capture).





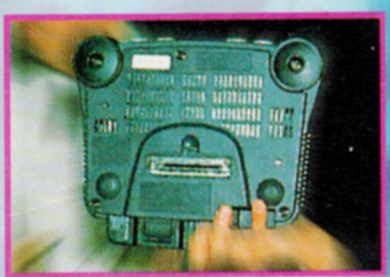


THE LEGEND OF ZELDA 64

Seguimos mostrándote estas imágenes tan preliminares porque realmente es muy pronto para hablar de la nueva versión de Zelda para el Nintendo 64 que se planea lanzar junto con una especie de DRIVE para lectura de discos magnéticos que lo llamaremos por el momento como 64DD y será superior a todo lo conoce actualmente, una de las principales cualidades es el hecho de poder escribir en él o sea modificar la información y The Legend of Zelda 64 será de los primeros juegos en utilizar esta tecnología para personalizar muchos elementos del juego, ademas de grabar y salvar muchos juegos.

INTERNET

Ya que estamos hablando de lo se planea presentar en el próximo Shoshinkai te recordamos que Nintendo se asoció con Net Scape Communication, el creador de uno de los paquetes para navegar en Internet, y están trabajando en un alterador del software de videojuegos a través de Internet, pero esto sólo servirá para el software del sistema de disco magnético, te imaginas, si ya con el Nintendo 64 eres como el director y actor de los videojuegos, ahora agrégale el hecho de modificar tus juegos, serás parte de los programadores. No han dado más información, pero esperemos que no haya muchas limitantes. Al parecer, Nintendo lanzará antes un cartucho tipo adaptador que incorpora tanto el modem como el software para navegar en Internet (como comentario al margen te diremos que hay una compañía que planea sacar un chip con todo lo necesario para Internet con un costo aproximado de $50 dólares, esto es para unas computadoras enfocadas hacia el uso de Internet con un precio de $500 dólares aproximadamente, ¿qué prefieres?. Y ademas estan proliferando las compañias que de una u otra ma nera te dan acceso a la famosa red llamada Internet).



Hay otros títulos para el Nintendo 64 que no se presentaron en el Shoshinkai, pero nos informaron que siguen avanzando en su desarrollo y te mencionamos algunos datos curiosos. Ponte a pensar que esto es lo poco que han dado de información, todavía falta enterarnos de los demás proyectos para el Nintendo 64 que no han dado a conocer, pero ya están trabajando en ellos.

FIFA SOCCER

La versión de FIFA Soccer para el Nintendo 64 está a cargo de los especialistas en esta clase de juegos: Electronics Arts y se espera que sea una simulación del Fútbol en el juego más realista que se haya creado, aparecerán cientos de equipos internacionales, rápida e increíble movilidad, personajes nunca antes vistos, magníficas gráficas que parecen tener vida y las funciones del control en el juego sólo son posibles con el control del Nintendo 64 (sobre el número de jugadores no han dicho nada, pero imagínate si los juegos de SNES programados por Electronics Arts son para cuatro jugadores simultáneos seguramente el del Nintendo 64 no se quedará atrás).

* Escoge entre un clásico Corvette, Coupe, un auto deportivo o un Ferrari Testarossa
* Viaja por 15 ciudades diferentes de San Francisco a Washington DC
* Innovadores gráficos de 3-D
* 3 perspectivas para jugar
* Sonido SURROUND
* Transmisión automática o manual

Foto de Arcadia.

CRUIS'N USA

Es un juego de carreras muy realista, con toques cómicos. Viaja a través de USA en tu automóvil favorito de costa a costa.
Desde los amplios campos de maiz en Iowa a los estrechos túneles de Chicago, todas las locaciones son digitalizadas con un realismo muy especial.
Esto es tan solo una pequeña explicación de la versión de arcadia que será totalmente opacada por la versión del Nintendo 64 (recuerda que la de arcadia, que seguramente ya conoces, es realmente un sistema de 32 bits, por lo tanto imagínate qué tanto mejorará en la del Nintendo 64).

KEN GRIFFEY JR. BASEBALL

Al parecer Nintendo ya se está trabajando en un juego de baseball para el Nintendo 64, el nombre aún no es el definitivo, pero lo que sí es seguro es que el nombre de Ken Griffey Jr. estará incluído.
Este título de deportes se planea que salga a principios de 1997.

DOOM

* Basado en un juego de PC
* Perspectiva de primera persona
* Acción de disparos
* Similar a Wolfenstein 3-D (pero mucho más avanzado)

Williams e ID Software hacen equipo para crear uno de los juegos de acción más famosos en las PC para el Nintendo 64. Doom incorpora textura en cuartos en 3-D, múltiples armas, enemigos desafiantes, sonido surrealista en uno de los juegos más anunciados. Los jugadores se mueven entre área y área, a través de pasadizos estrechos, cuartos escondidos y dentro de obscuros túneles en su búsqueda de preservar el mundo de la amenaza Alien.
Debido al acuerdo entre Williams e ID, la versión del Doom para Nintendo 64 contendrá todo nuevo: niveles, enemigos y mejores gráficos. En ningún otro sistema podrás ver esta fabulosa versión del Doom, sólo en el Nintendo 64.

MONSTER DUNK

El juego de Mindscape Monster Dunk es de tercera dimensión interactivo de tiempo real, singular y cómico de básquetbol, donde aparecen por jugadores monstruos famosos en partidos de dos contra dos.
Utilizando las ventajas del Nintendo 64 con sus cualidades únicas, da a los jugadores docenas de estupendos movimientos con efectos especiales, por ejemplo: un personaje se vuelve una nube de humo, para transformarse en un murciélago y volar sobre la canasta para clavar el balón a través de ésta. Creando un gran número de peligros al azar, como el hecho de que salen periódicamente manos del suelo que sujetan las piernas de los jugadores, todo esto con detalles de humor, como que cuando termina un partido y el equipo ganador lanza fuera del estadio a los perdedores.

RED BARON

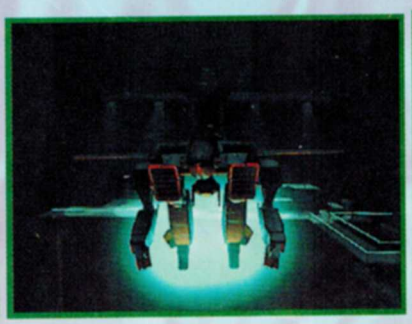
Es un juego tridimensional basado en la primera guerra mundial, la acción son combates aéreos con "Dogfight" y 20 de los más famosos pilotos de la historia, completamente nuevo en una versión exclusiva para el Nintendo 64.
Sierra On-line uno de los miembros más recientes del exclusivo grupo de diseñadores llamado "Dream Team", crea su primer juego para un sistema de Nintendo. Red Baron cuenta con un realista combate de 3-D con algunos de los más reconocidos pilotos y aviones de la Primer Guerra Mundial. Debido al meticuloso modelado y estudio, cada avión se verá y volará como en la vida real. Después de probar este juego, ya no será lo mismo ningún otro de combate aéreo.

FINAL FANTASY

Para los jugadores de R.P.G. o fanáticos de la serie de Final Fantasy les diremos que las cosas no están muy claras, porque Nintendo dice "No tenemos información de este juego", pero también dicen que si es lanzado cambiaría el título. Rumores sugieren que este juego se llamará Final Fantasy VII en Japón (si se lanza). Pero, entonces ¿qué onda con estas fotos que andan por Internet en una "Home Page" de Square?, lo cierto es que Square Soft ya está trabajando con súper computadoras Silicon Graphics. Y si checas con cuidado las gráficas, te darás cuenta que las texturas son del estilo de los otros juegos para el Nintendo 64, además de que no se notan los pixeles.

ROBOTECH

Game Tek continúa trabajando en el desarrollo de este juego para el Nintendo 64, pero ya no ha mostrado nuevas imágenes, por lo tanto te mostramos éstas (aunque un poco antiguas) para que cheques la calidad de las gráficas, por cierto en el pasado evento del E3 Game Tek mostró imágenes muy preliminares de este juego, lo raro es que al parecer nadie les avisó que se retrasaba la salida del Nintendo 64, por eso ellos fueron los únicos que mostraron algo del Nintendo 64.



TOP GUN

Spectrum Holobyte no muestra nada sobre el desarrollo de este juego pero será de los primeros que salgan a la venta para el Nintendo 64, se trata de un simulador de vuelo basado en la famosa película.

TUROK THE DINOSAUR HUNTER

En el Shoshinkai, Acclaim mostró en su propio stand imágenes preliminares de este juego que fue el primer título en anunciarse para el Nintendo 64, de otra marca que no fuera Nintendo, lo poco que se puede apreciar en las fotos son los polígonos que se le marcan a las gráficas, seguramente les falta afinar detalles.

CREATOR

Este es un cartucho singular con cierta similitud a Mario Paint ya que en él puedes dibujar en 3-D, además de crear música y animaciones, ya que cuenta con una herramienta de sonido desarrollada por Software Creations para el NINTENDO 64 que por ejemplo, automáticamente le agrega acordes a una simple melodía. El juego muestra dinosaurios y mapas a los que tú escoges qué textura les aplicas. Richard Kay, presidente de Software Creations espera que los desarrolladores de NINTENDO 64 incluyan en sus juegos líneas extras de código que les permita a los jugadores usar Creator para personalizar sus juegos creando sus propios personajes y creaciones. La combinación de esto con el sistema de Disk Drive será algo increíble, el único problema sería la compatibilidad con las estructuras de programación de otras marcas, pero esperemos logren algo en beneficio de todos nosotros los que queremos crear nuestro propio juego, por el momento ve pensando cómo van a ser tus primeros diseños.

DIA DE LANZAMIENTO

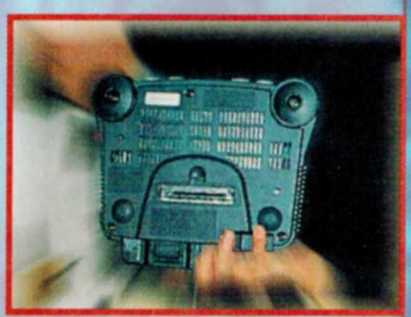
En el SHOW del Shoshinkai, Nintendo anunció que lanzaría el NINTENDO 64 simultáneamente en Japón, América y Europa a finales de Abril, pero desde que el Nintendo 64 se mostró en el Shoshinkai han surgido varios cambios en Japón que para no hacértela cansada, las expectativas sobre el sistema han crecido enormemente y por lo mismo se espera vender sólo en Japón más de 3 millones de sistemas, por lo cual Nintendo ha reconsiderado el lanzamiento simultáneo, es por esta razón que el NINTENDO 64 retrasa su fecha de salida para el día **30 de Septiembre** (¡Nooooo!) y si crees que a nosostros nos fue mal, qué pensarán los europeos sobre que NINTENDO 64 en Europa saldrá poco después que en América.

PRECIO

Es un placer confirmarles que el precio del NINTENDO 64 mantiene el costo originalmente anunciado que estará por abajo de los $ 250.00 dólares. Y el SOFTWARE (cartuchos) para el NINTENDO 64 sostiene el precio del rango de los mejores cartuchos del SNES. Por cierto anteriormente te anunciamos que los juegos en Japón bajarían de precio, pues eso ya está pasando con juegos como Super Mario RPG que se esperaba con un precio de 9,800 Yen ($98.00 dólares aproximadamente) y al parecer saldrá a 7,500 Yen ($ 75.00 dólares aproximadamente).

WRITABLE DISK DRIVE UNIT

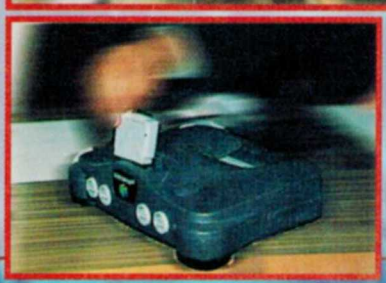
Para la introducción del Nintendo 64, originalmente se planearon juegos con cartuchos semi-conductores cartuchos READ-ONLY-MEMORY, pero el presidente de Nintendo Co. Ltd, Sr. Yamauchi formalmente anunció en el Shoshinkai que ya están trabajando en el desarrollo de un dispositivo de almacenaje en masa, el cual le permitirá a los jugadores "Write To" (Escribir en él) o personalizar los juegos que ellos jueguen.



SOFTWARE

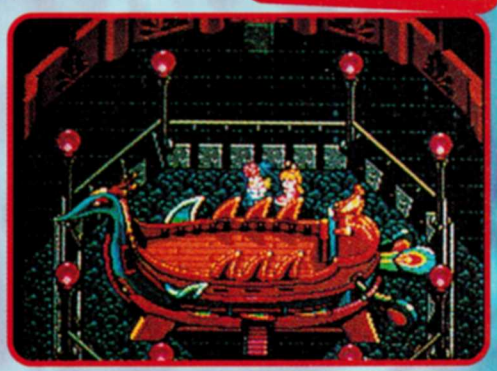
Esta "Writeable Disk Drive Unit" (Unidad Drive de Discos Escribibles) se enlazará en la base del Nintendo 64 con discos magnéticos que se introducirán por el frente. Esto es mucho más que una expansión del sistema N64, el drive de discos escribibles vendrá junto con 1 ó 2 Megabyte (No Megabite) de expansión de Memoria Ram Pack, mismo que el jugador puede instalar dentro del Slot de expansión de memoria, único del N64.

Este texto continúa en la 3a. de forros.



FAR EAST OF EDEN ZERO

Despierta y conoce la familia del fuego.
Cuando debería estar sellado el centro de la tierra ésta estaba abierta y de ahí el infierno surge y desde entonces el infierno es reflejado...
Hace 600 años en el Este de la ciudad de Zupang es amenazada por el ejército del infierno, entonces es cuando surge la llamada familia del fuego, el ejército del infierno es vencido y vuelve a sellarse la tierra.
Después un miembro de esa familia es escogido como el Rey del nuevo fuego y ellos creen que es la paz eterna.
La situación cambia por la misteriosa muerte del Rey que fue elegido como Fuego Eterno y la guerra entre el ejército del mal comenzó, la ciudad de Zupang corría peligro, ahora el ejército del mal y la familia del fuego van por el fuego que todavía duerme.



Esto es un poco de la historia de un juegazo basado en una leyenda que lanzará Hudson en Japón, no hay esperanzas de que vaya a salir en América pero por varios detalles que contiene no podíamos excluirlo del reporte.

El alma de este juego es el reloj que tiene y por lo cual es capaz de incluir un concepto nuevo en los videojuegos. Y para que te des idea de cómo utilizan este reloj imagínate que un juego va de acuerdo con las estaciones del año, es decir, que en la primavera las gráficas aparecen con flores y los cerezos florecen, en verano contiene la tradición japonesa de pedir un deseo, en otoño contemplaras la luna y en invierno podrás enviar tarjetas a tus amigos. También cuenta con un calendario con información de otros años.

Básicamente es un juego R.P.G. pero además cuenta con la posibilidad de jugar una especie de aventuras donde por ejemplo tienes 3 meses para encontrar al culpable de alguna fechoría y recuerda que son 3 meses de tiempo real.

Obviamente le sacaron el máximo provecho al reloj interno, como el hecho de que las tiendas dentro del juego tienen un horario que tendrás que respetar, como muestra la foto donde le indican al personaje que la tienda va a abrir dentro de tres minutos.

En el transcurso del juego tú tienes una mascota que la ves desde que es un huevo y después que nace estás a cargo de ella, la tienes que alimentar y pasear diario o tu mascota puede morir, recuerda que el juego tiene un registro de ella y el tiempo sigue corriendo en el juego lo esté o no utilizando.

FAR EAST OF EDEN ZERO

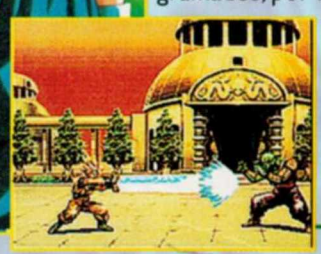
En el juego tienes que recordar las citas que programas, además el cartucho cuenta con una pantalla especial que aparecerá el día de tu cumpleaños. Todo esto es aún más sorprendente cuando te enteras que el juego cuenta con 72 megas de memoria, te imaginas todo lo que tiene programado, con esa cantidad de memoria es más que dos juegos de DKC juntos. Es poco lo que te contamos de él, pero sin duda el concepto de incluir tiempo real en todo, es algo que le da al juego mayor vida, por cierto este nuevo sistema lo llaman PLG (personal, life, game).

De cierta forma es una lástima que este juego sea tan japonés en su concepto, por lo cual tendremos que esperar a que Hudson pueda crear algún título para América con el concepto de PLG.

DRAGON BALL Z

Bandai fue de las marcas que más juegos mostró en el evento del Shoshinkai, comenzamos con el juego del personaje de la portada Dragon Ball. Dragon Ball Z Hyper Dimension fue de los juegos que más llamaron la atención, te decimos esto porque como de repente sólo mostraban algunas escenas del juego esto provocaba que se aglomeraran los chavos para jugar.

Esta es la cuarta versión de este juego para el Super Famicom donde aparecen nuevos personajes, ya que está basado en los últimos capítulos de la serie, obviamente los escenarios son nuevos y ahora cuentan con efectos muy lúcidos como cuando le colocas cierto ataque al oponente y lo lanzas hasta otro escenario, entre los cuales está un cielo donde de fondo se ve la tierra con un efecto tipo Axelay. La movilidad mejora en cuanto a la forma de marcar los poderes, pero el estilo es muy similar, ya te darás cuenta cuando llegue a México. Déjanos decirte que algunos personajes aún no estaban programados, por lo que no se podian seleccionar, esto se debe a que el juego todavía está bajo desarrollo, lo que significa que aparecerá hasta marzo de este año y contará con 20 Megas de memoria además de 64KSRAM y si esto fuera poco cuenta con un nuevo chip llamado SA1 que ayuda al CPU del SNES a no tener ciertas limitantes y a mejorar el juego.



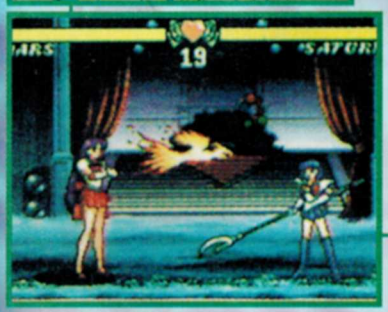
SAILOR MOON

Otra carta fuerte de Bandai es Sailor Moon del cual presentaron dos juegos, uno de ellos es este título de Sailor Moon de tipo puzzle muy parecido a Bubble Bobble, donde juntas esferas del mismo tipo para que desaparezcan, entre más complicadas hagas las jugadas más difícil le harás el juego a tu oponente; con los castigos, el fondo va cambiando conforme pasas de nivel. Este título ya salió a la venta en Japón y cuenta con 8 megas de memoria suficiente para un buen juego de puzzle.

SAILOR MOON SUPER S

Este es de pelea tipo Street Fighter, como te podrás dar cuenta en las fotos las chicas dominan la pantalla. Tal vez no hayas escuchado hablar de Sailor Moon pero próximamente aparecerá en televisión y entonces seguro comenzará a interesarte (y no faltará quien ande por ahí diciendo "Por el poder de la luna..."), para empezar te contaremos un poco la historia.

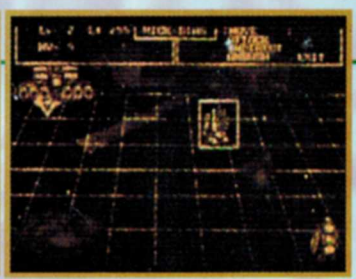
El personaje principal es Sailor Moon y cuatro niñas que son sus compañeras de escuela, las cuales gracias a la tecnología se pueden transformar de simples estudiantes a poderosas chicas que combaten el mal, por lo mismo ellas llevan una doble vida. Recibieron su poder de un misterioso guardián felino.



Regresando a lo que es el juego, cuenta con una gran variedad de poderes, ataques y gráficos, gracias a los 24 Megas de memoria que tiene. Su salida está programada para este mes de Febrero.

SD GUNDAM

Bandai presentó varios juegos basados en la serie Gundam, uno de ellos es llamado *SD GUNDAM GNEXT* un juego de simulación y acción en batallas espaciales, tiene la opción para jugar hasta 4 jugadores simultáneos con ayuda del Multitap, cuenta con 12 Megas de memoria además de 256KSRAM, también cuenta con el chip SA1. Este juego estará disponible para el BSX que es un aparato que se adapta al Super Famicom y así puedan transmitir el juego vía satélite.

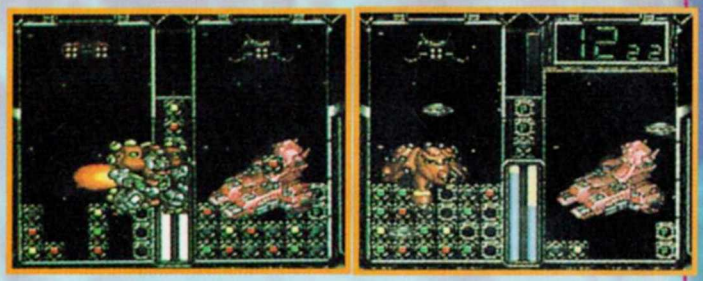


SD GUNDAM DIMENSION WAR

Otro título basado en la serie de Gundam es este juego llamado SD GUNDAM DIMENSION WAR que es para el Virtual Boy, es un juego tipo simulación en batallas espaciales, pero utilizando las ventajas del sistema Virtual Boy para dar excelentes gráficas de tercera dimensión, el juego cuenta con 8 Megas de memoria y 64KRAM.

SD GUNDAM

El tercer título con los robots de la serie Gundam es un juego tipo puzzle para el Super Famicom (o sea el SNES), muy similar en el estilo de juego al que te mencionamos de Sailor Moon donde acomodas las figuras del mismo tipo para lograr desaparecerlas y si haces una jugada donde desapareces varias figura a la vez, el robot que seleccionaste saldrá de su lugar para darle un castigo a tu oponente. El juego cuenta con 8 Megas de memoria.



Pero no creas que fue todo por parte de Badai, ya que mostró un juego llamado GUNDAMWING basado ya sabes en qué; este título es de pelea tipo Street Fighter con barra de energía y otra de poder para los movimientos especiales, los robots que aparecen en este juego tienen un estilo más serio que los juegos anteriores, (si te fijas los nombres de los juegos anteriores de Gundam comienzan con SD que significa Super Deformer que es ese estilo de personajes pequeños, también el juego de Sailor Moon tipo puzzle es de ese estilo de personajes). Y el último juego basado en Gundam se llama ZGUNDAM que es de tipo simulación y no es del estilo SD, también vimos un juego tipo turista con gráficas caricaturezcas donde podian interactuar varios jugadores con ayuda del Multitap.

THE KING OF FIGHTERS

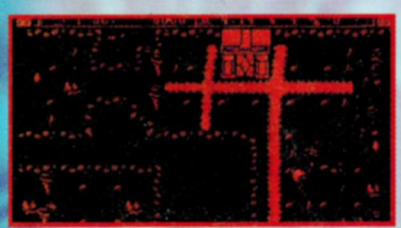
Takara mostró dos títulos muy interesantes para los amantes de los golpes (en los videojuegos obviamente) y es el famoso The King of Fighters, no lo nombraron 95 pero no te preocupes porque cuenta con los nuevos peleadores consentidos de los chavos como Lory Yagamy.

Todavía están trabajando en él, pero nos confirmaron de 15 personajes a seleccionar, además de que extraoficialmente nos enteramos que tiene tres personajes más, esto suena a Saisyu Kusanagi y Omega Rugal, el tercero quién sabe. Sobre la movilidad lo poco que pudimos probar estaba muy bien, tipo Word Heroes 2 Jet pero con el estilo The King of Fighters 95 con todo y los movimientos especiales para devastar al enemigo (por cierto en Japón es muy popular este juego, saben apreciar lo bueno como lo hacemos nosotros aquí en México). Por la memoria no te preocupes ya que tiene 4 Megas.

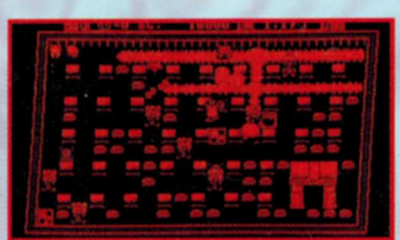
TOH SHIN DEN

El otro título es Toh Shi Den un juego muy popular en Japón que Takara comercializó para un sistema de 32 Bit, que utiliza gráficas poligonales, pero ahora crearon la conversión para Game Boy con una perspectiva de lado como todos los juegos de pelea que han lanzado para Game Boy, este juego cuenta con 8 peleadores de los cuales dos son mujeres, los personajes cuentan con armas, poderes y además movimientos especiales para terminar con tu oponente, también cuenta con 4 Megas de memoria, pero al ser un juego de menos personajes en comparación con The King of Fighters seguramente estará muy bien detallado. Y como información adicional te diremos que en Japón CAPCOM lanzará próximamente una nueva versión para arcadia llamada Toh Shi Den 2, no se ha confirmado si lo van a traer a México, pero en cuanto tengamos información te la daremos.

Takara es una de las marcas que más ha apoyado al Game Boy, por todos los juegos de arcadia que han pasado al Game Boy, pero en Japón ya tiene tiempo que lanzaron Fatal Fury 2 y todavia no hay planes de traerlo a este continente.



Otro título que presentó Hudson fue VIRTUAL BOMBER MAN, donde el juego se desarrolla en escenas con personajes de 3/4, lo que vimos se parecía a la versión de Super Bomber Man 3 para SNES, pero obviamente trataron de aprovechar las cualidades del Virtual Boy, recuerden que es tan solo un prototipo incompleto, las gráficas son muy buenas



sobre todo en los display, donde algunas imágenes parecen rendereadas.

Las fotos de la orilla derecha son estereogramas con las fotos de la presentación del juego de Virtual Bomber Man. Si tú nunca has visto un estereograma te recomendamos ver la revista a 50 cm. más o menos para que sea más fácil (ya que tengas práctica te puedes acercar un poco más), el área donde estés tiene que estar muy bien iluminada, evita ver los estereogramas por períodos prolongados.

SAME GAME

Hudson Soft también presentó un proyecto de un juego puzzle donde juntando figuras del mismo tipo desaparecen y el objetivo del juego es que vayas eliminándolas y en la última jugada no te sobre ninguna, por lo tanto tienes que planear muy bien tu estrategia.

El concepto es sencillo pero para lograrlo necesitas practicar varias veces, pero eso sí como cualquier buen juego de puzzle es adictivo, lo más vistoso de este juego es que las figuras son personajes famosos de otros juegos.

Aquí te mostramos dos fotos para que veas como el juego es el mismo en los dos ejemplos pero uno con los personajes de Bomberman y el otro con los personajes de Bonks que por cierto en Japón ya existe la secuela de este juego para SNES.

BOMBERMAN 4

Y si creías que ya era todo acerca de Bomberman te diremos que aunque no se mostro nada en el evento, ya casi está lista la cuarta versión de este divertido título que ahora cuenta con nuevos personajes que te ayudan, como el Canguro que aparecía en el Super Bomberman 3, aunque de esto no sabemos mucho sólo te mostramos unas fotos.

MICKEY AND DONALD
THE MAGIC ADVENTURE

Regresa la estrella de Disney (este comentario fue patrocinado por el editor de la revista), pero ahora su pareja es el malhumorado pato Donald. Esta nueva aventura mantiene lo mejor de las anteriores, como lo son sus excelentes gráficas; notarás que están estrenando trajes, aunque si te fijas bien, para variar Donald no tuvo muy buena suerte que digamos.

Aquí vemos a Mickey y Donald pasando por una especie de mercado donde los barriles que se ven en la parte de abajo se mueven a diferente velocidad que el fondo, esto para simular un efecto de profundidad, pero antes de este punto pasas por una zona donde hay partes de agua que avanzas flotando o en una góndola, si saltas al centro avanza rápido, al final te enfrentas a un cómico jefe que es un guajolote el cual te ataca lanzándote plumas.

La acción se da constantemente en este juego por la variedad de elementos, como esta parte donde te deslizas en la cuerda, si juegas con un compañero lo mejor es que se coordinen o se pondrán como Donald.

Nuevamente aparece la góndola para ayudarte a avanzar más rápido, ahí verás a Mickey utilizar el arma de su traje especial.

Aquí vemos otros de los trajes que te dan ciertas cualidades, como en las versiones anteriores.

Este es uno de jefes con los que te enfrentas, la dificultad se ajusta un poco dependiendo de si son uno o dos jugadores.

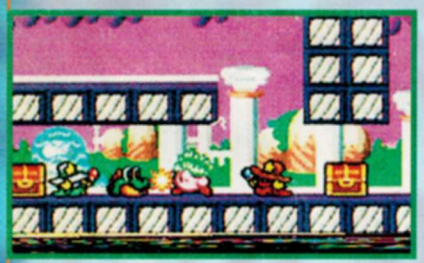
KIRBY'S ADVENTURE SUPER THE LUXE

Kirby por fin hace su arrivo al Super Nintendo en esta nueva versión llamada Kirby's Adventure Super The Luxe, que con las cualidades del SNES logran unas gráficas estupendas con un estilo caricaturezco pero con detalles en render como las estrellas que están grabadas en el árbol.

Los jefes ahora son de un tamaño considerable; seguramente te preguntarás qué onda con el personaje que está detrás de Kirby, pues se trata de un enemigo que lo está ayudando, lo que pasa es que le agregaron otras cualidades a Kirby, ya que ahora además de poder comerte a los enemigos para copiar sus habilidades, también puedes ponerlos a tu servicio, para poder atacar entre los dos y tener un gran número de posibilidades.

Checa el gorro que tiene Kirby el cual te indica que ya copiaste el poder del enemigo que te comiste.

Ve la cómica expresión del gato al ser atacado por tu chalan, mientras tú vas volando.



Los nuevos personajes no podían faltar en esta nueva aventura de Kirby.

Esperamos que el juego salga para Febrero en Japón y que no tarde en llegar a México, al parecer será para dos jugadores.

En esta otra foto podemos ver a kirby con el poder de BEEM y su ayudante con el paraguas en una escena que te recordara las versiones anteriores.

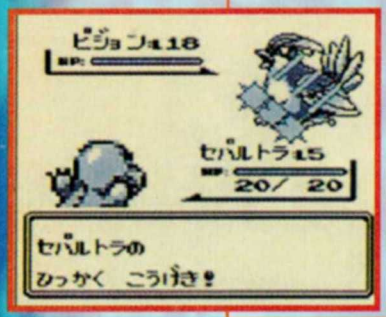
Los cañones del fondo son otra muestra de los gráficos con render que tiene este juego, además puedes ver a los personajes que se hicieron famosos en la versión para el NES.

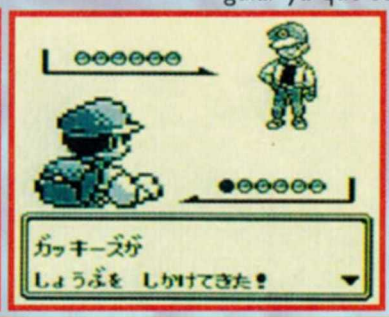
Recuerdas las frutas que aparecian en el Kirby de NES, pues ahora hay más para que al comertelas recuperes energia, y ya que estas viendo la foto que te parece el enemigo con el boomerang.

Checate el poder de FIGHTER (peleador) que tiene Kirby y su ayudante que esta de pelos, abajo puedes ver los datos como energía tanto tuya como del chalán, dinero y vidas.

Como verás el jefe de las versiones anteriores se enfrenta de nuevo contra Kirby en una escena especial.

POCKET MONSTERS

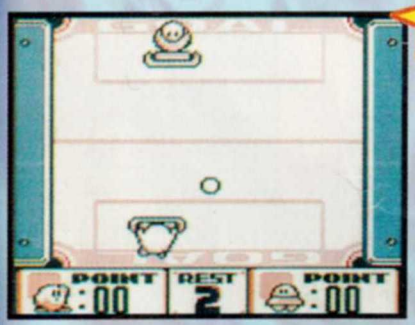




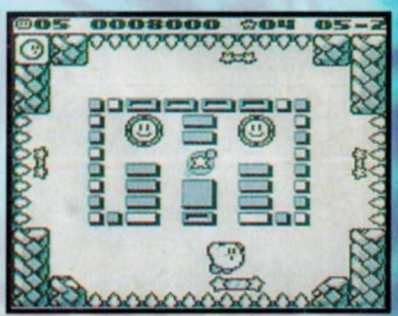
Por poco y se nos olvida un nuevo juego RPG para GAME BOY que va lanzar Nintendo pero tiene algo singular ya que se van a vender dos versiones Green Version (version verde) y Red Version (version roja) al parecer seran muy simila-res pero con per-sonajes diferentes que se podran ver las caras al conectar ambos juegos por medio de Video Link del Game Boy.

KIRBY'S BLOCK

Tal vez para cuando estés leyendo este artículo, Kirby's Block ya haya salido a la venta, puesto que en Japón salió desde el año pasado. Este es un título más que lanza Nintendo con el ya famoso Kirby, este juego no es como los dos primeros que salieron para el Game Boy, es otra onda, parecido a Kirby Pinball, donde realmente no controlas a Kirby, más bien mueves una o hasta cuatro plataformas y el objetivo no es dejar ir la pelota, que por momentos se transforma en Kirby, si no que depende cómo le pegues con la plataforma, sí... ándale, como el Breckout (juego para el arcaico Atari 2600), pero si eres del NES para adelante es tipo Arcanoid. Regresando al Kirby Block, como te deciamos, el objetivo es que no se vaya la pelota, pero también hay que destruir los bloques de la escena y si los destruyes todos pasas a la siguiente escena, después llegas al jefe, al cual hay que darle varias veces con la pelota para eliminarlo y si lo logras pasas a la escena de bonus, todo esto es tan sólo un mundo y el juego cuenta con varios de éstos que se seleccionan en los típicos mapas generales de los juegos de Kirby.



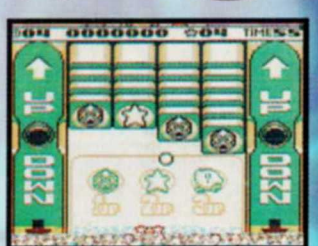
Esta escena de bonus es similar a una de Kirby Pinball, pero aquí te enfrentas al UFO



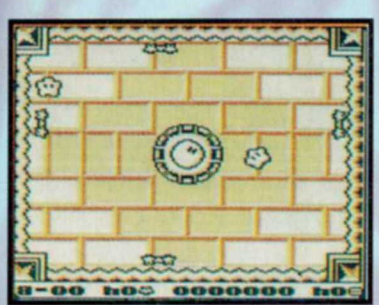
Si es necesario puedes incrementar la potencia del rebote al presionar un botón justo cuando la bola toque la plataforma y así se convierta en Kirby

Los bloques de la escena forman figuras, adivina de quién es esta

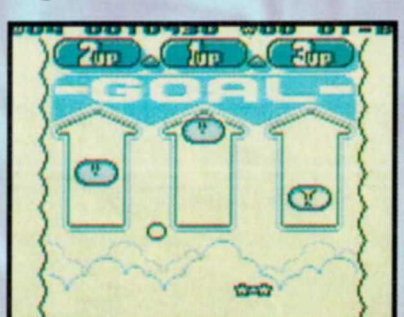
Este es uno de los juegos que realmente fueron creados para el Game Boy, ya que en cual-quier rato te puedes dar el lujo de pasar un nivel, como ya se está haciendo el juego se salva automáticamente al pasar de escena. Pero si tienes más tiempo lo puedes jugar en tu SNES, ya que este juego utiliza las ventajas del Super Game Boy.



El objetivo en este bonus es rebotar la pelota en las columnas, de preferencia la que tenga el mejor premio.



En esta foto puedes apreciar que hay cuatro plataformas, una en cada orilla de la pantalla, con las cuales evitas que la pelota toque cualquier parte del marco.



Aquí también vas elevando los personajes, obviamente lo mejor sería elevar el que está a la derecha para obtener las 3 vidas extra.

GOEMON 4

Konami fue otra marca que mostró varios juegos, entre ellos la cuarta versión de GOEMON que en América se llama Mystical Ninja, y sólo se vendió el primer juego y nos hemos perdido de los demás.

Personajes de este tamaño es poco usual por la limitante de los sprites, pero Konami siempre se las arregla para sorprender con sus innovaciones.

Si no te acuerdas del juego, seguramente lo harás con esta escena que es típica, pero obviamente con nuevos elementos.

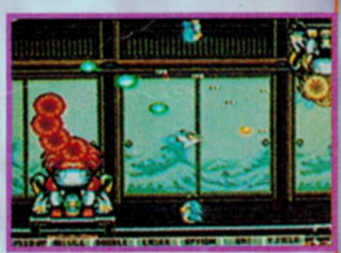
La acción, variedad y humor son los factores que hacen de este juego uno de los mejores que ha creado Konami.

Al parecer el soccer también se mezcla un poco con esta escena.

PARODIUS 3

Casi se nos hace el año pasado el tener en México la primera versión de este juego, pero qué se le va a hacer, por mientras te informamos que Konami lanzó en Japón la tercera parte de este estupendo juego de naves con un humor muy especial, además de que en esta versión han incrementado el número de personajes que van desde el conocido VIC (la nave de Gradius) hasta un gato (que en japonés se dice NEKO) y el personaje del jugador 1 tiene pequeñas diferencias con el jugador 2. Ahora sólo esperemos que algún juego de la serie Parodius llegue a México.

Este jefe tiene toda la pinta de Twin Bee otro juego de naves famoso en Japón.

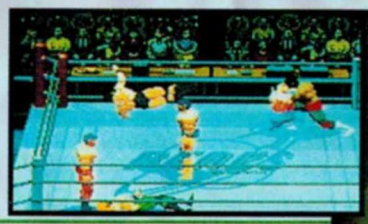


Recuerdas las cabezas de la Isla de Pascua pues en esta última versión no podían faltar pero con una apariencia peculiar.

BAHAMUT LAGOON

Seguramente pensabas que gráficas impactantes realmente ya es muy difícil de lograr, sobre todo si no echas mano de tecnología, pero Square lo hizo en este nuevo juego RPG donde hay partes que tienen unas gráficas preciosas, lástima que en las fotos no las puedes apreciar muy bien, y para que te des una idea del tipo de juego es similar a Final Fantasy. Otro título RPG que mostró Square fue FRONT MISSION GUN HAZARD con una historia futurista

Bueno se nos acaba el espacio por lo tanto en resumen Konami mostro otros cuatro titulos uno de multijugadores que se hacia un relajo al jugar de cuatro a la vez, otro de carreras de caballos que son populares en Japon, el penultimo fue de baseball donde que cuenta con comentaristas para narrar el juego y el ultimo fue de lucha libre pero con graficas que utilizan render.



DRAGON QUEST VI

Uno de los titulos que mas esperaban alla en Japón fue Dragon Quest VI que en america se le conoce con el nombre de Dragon Warrior (y como dato complementario en una serie de television en Mexico lo llaman FLY), pues imaginate cual era la fama de ste juego que para el lanzamiento se prepararon mas 3 millones de cartuchos y salio a la venta un Sabado ya que en Japon los grandes exitos provocan que los chavos hagan largas filas y hasta pasen la noche fuera de la tienda para ser de los primeros en adquirir el presiado juego por lo cual una dependencia oficial a solicitado que los fabricantes que los juegos tan esperados como este salgan los fines de semana o dias festivos.Bueno pero regresando a uno de los mejores juegos en el genero de los RPG, Enix mejorado todo tipo de detalles como el echo de que ahora los personajes cuentan con animacion, hay mas Magias , Armas , Naves, etc.Ademas de tener un mundo que investigar. Lo que realmente nos sorprendio fue cuando el Sr. Yamauchi en una conferencia de prensa puso como ejemplo a Enix por crear juegos como este con un consepto inovador y seudoregaño a las marcas que se dedican a copiar conseptos.Cambiando de juego, Enix mostro otros dos juegos Dark Half un juego RPG que se ve con una perspectiva de 3/4 donde los personajes atacan con un rango limitado dando un factor extra en tu estrategia, ya que si los enemigos no estan en el rango de la magia o ataque que uses no le causaras daño. El otro juego fue The Legend of Magatama, este juego cuenta perspectiva de lado, donde las peleas tu las controlas en tiempo real, el heroe cuenta con una espada y es acompañado de un ave que lo ayuda a librar pequeños obstaculos delcamino volando por un instante.

THALES OF PHANTASIA

Por otro lado NAMCO tambien mostro un juego RPG que es famoso alla en japon llamadoTales of Phantasia con escenarios que cuentan con una perspectiva del tipo del piso en Street Fighter II con espectaculares magias y todo lo que un buen RPG debe de tener.

Otro cartucho que presento Namco fue un juego de Baseball con un estilo similar al de Konami pero al

parecer cada uno centa con una fama especial ya que es lla quinta version de este jugo..

Los GRANDES de Nintendo®

SUPER NES

DONKEY KONG COUNTRY 2 : DIDDY'S KONG QUEST

1

Ya para el próximo mes podrás ver el mejor final de este juego, gracias a los tips que daremos en la revista de Abril. También serás considerado un "Video Game Hero" si has tomado todas las Hero Coins. Por cierto, aquí va una pregunta para los que ya terminaron este juego ¿Has visto quién está en tercer lugar de esta pantalla cuando no calificas?.

INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER DE LUXE

2

En este número podrás checar un par de códigos interesantes para este título, el del perro ya había sido mandado por algunos lectores pero el de las selecciones especiales no. Por cierto estos dos no son los únicos trucos que tiene este juego.....

FINAL FIGHT 3

3

En el mes de su aparición este juego se coló en el tercer lugar de popularidad pero quién sabe si llegue más lejos, ya que también esta por aparecer-seguramente el mes entrante- el juego de MegaMan X 3, bueno, eso ya lo veremos después. Por cierto: ¿Ya conociste todos los caminos?.

4.- EARTH WORM JIM 2
5.- SUPER MARIO WORLD 2 : YOSHI'S ISLAND
6.- TECMO SUPER BOWL III
7.- MEGA MAN X 3
8.- BREATH OF FIRE II
9.- NBA GIVE'N GO
10.- BOOGERMAN

GAME BOY

KILLER INSTINCT

1

Debido a las lógicas limitantes del sistema (o sea los dos botones) muchas cosas cambiaron en cuestión de combos de la versión de SNES a la de GB, incluyendo los "Danger Moves" o movimientos finales, pero no te preocupes ya que pronto les enseñaremos como se marcan.

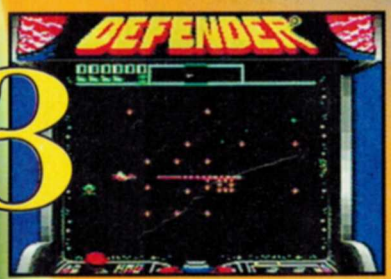
EARTH WORM JIM 2

2

Este juego tiene una muy rara actitud, ya que prácticamente había desaparecido de la lista de los grandes, pero de repente llega a ocupar de nuevo un sitio importante. No sabemos si ya habíamos dicho que esta era una buena adaptación, tanto así que lo único que le falta para ser igual al juego de SNES son todos los códigos y algunos displays.

DEFENDER / JOUST

3



Este juego es bastante bueno, pero ese no es el motivo principal por el que ha permanecido entre los primeros 3 lugares de popularidad, esto se debe a que estos meses ha habido muy pocos estrenos para este sistema; esperemos que pronto aparezcan más juegos.

4.- WORLD HEROES 2 JET
5.- VEGAS STAKES
6.- MORTAL KOMBAT 3
7.- ANIMANIACS
8.- PRIMAL RAGE
9.- GALAGA / GALAXIAN
10.- STREET FIGHTER II

CLASICOS NINTENDO

1 MORTAL KOMBAT II SNES

Este mes hemos decidido hacer un pequeño cambio en la parte de "Clásicos" en la sección de los Grandes de Nintendo tal como muchos lectores nos lo habían sugerido, esto es: No sólo incluir una lista de los clásicos de SNES, sino de todos los juegos de Nintendo para todos los sistemas.

2 STAR FOX SNES

Así que aquí no será raro ver mezclados juegos de NES, GB y SNES. Para empezar, por ejemplo tenemos dos juegos de SNES en el primer lugar y uno de NES en tercer lugar. Ocasionalmente tendremos por aquí algún juego de GB pues ahí también hay grandes clásicos.

3 SUPER MARIO BROS. 3 NES

A pesar de que ya tiene más de un año que dejaron de salir juegos para el sistema de 8-Bit todavía es bastante divertido echarse un jueguito de clásicos como este que se encuentra en tercer lugar y que es considerado por muchos como el mejor juego para este sistema.

4.- THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST SNES

5.- KIRBY'S ADVENTURE NES

6.- ILLUSION OF GAIA SNES

7.- CONTRA III THE ALIEN WARS SNES

8.- KIRBY'S DREAMLAND 2 GB

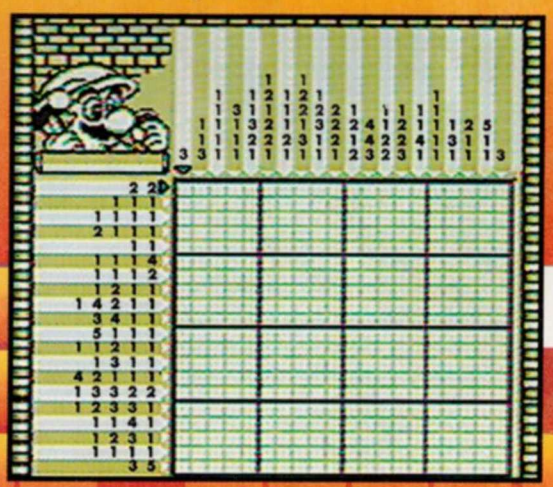
9.- SOUL BLAZER SNES

10.- THE LEGEND OF ZELDA NES

11.- FINAL FANTASY III SNES

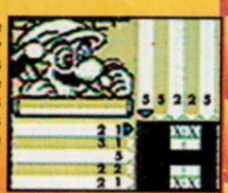
Retos Mario's Picross

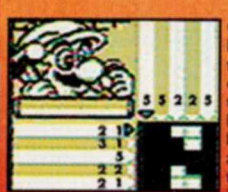
El mes pasado tuvimos un reto basado en el sistema en 3D de Nintendo que nos envió un lector y este mes tenemos un reto enviado por otro lector de nombre Adrián Olivas Murguía, de Mazatlán, Sinaloa. Si resuelves este reto te encontrarás con un personaje clásico de los juegos de Mario.



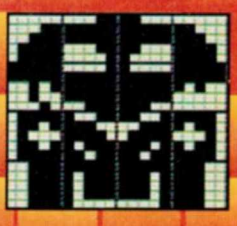
INSTRUCCIONES:

Recuerda que los números que están en las líneas horizontales y verticales son el número de cuadros juntos que debes marcar. En este ejemplo hay 4 líneas en las que debes marcar 5 cuadros: ¡Llena esos primero y donde estés seguro que no va nada pon una X.





Checa la segunda línea de números horizontales (de arriba a abajo) ahí se te indica que van 3 cuadros juntos y después uno. Aquí está fácil pues ya tienes dos cuadros marcados en esa línea así que lo único que tienes que hacer es agregarle uno más y con eso automáticamente puedes deducir la tercera y cuarta línea vertical (de izquierda a derecha).



Solución al reto del mes de Febrero.

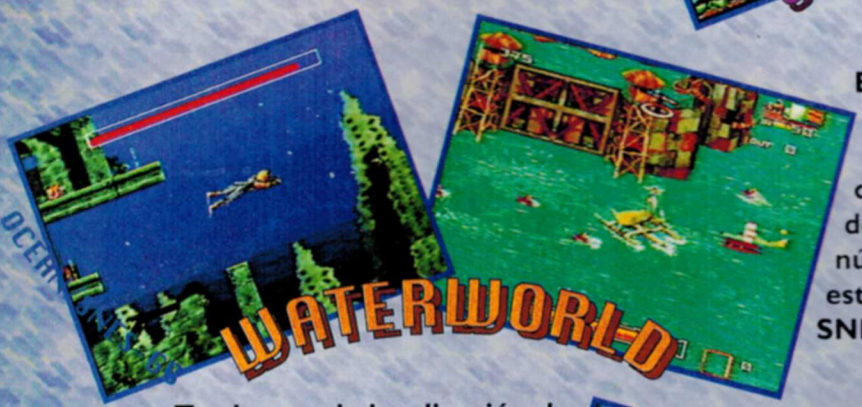
El Virtual Boy

(Solución en el número de Abril).

RESET

aPara el próximo mes tendremos bastantes cosas interesantes, así como muchas novedades y para muestra basta un botón (perdón por el uso de la frase trillada).

En este número hablamos de uno de uno de los juegos que se planea traer directamente de Japón para el mercado latino por parte de Itochu y para el mes entrante hablaremos del otro juego que traerán y que es "Sailor Moon", juego de peleas tipo Final Fight basado en la caricatura recién entrenada del mismo nombre.



Esta es la película más cara de la historia y no todos piensan que es muy buena, ¿Acaso el juego correrá la misma suerte?, entérate de esto en nuestro siguiente número donde analizaremos a fondo este juego en sus versiones para SNES y GB.

Tendremos la localización de todos los niveles de Bonus y las Hero Coins de los últimos dos niveles del juego (¡Ahora sí le podrás ver el mejor final al juego!), además de que también te daremos un par de trucos raros para este título.

Para los que gustan de juegos de estrategia muy al estilo de Sim City tenemos este título donde tendrás la posibilidad de crear y administrar un parque de diversiones, así que te corresponde a ti hacerlo crecer y crear sucursales alrededor del mundo.

Killer Instinct 2 (Williams/Nintendo, Arcadia)
La super esperada secuela tendrá su análisis el próximo abril, no te lo pierdas.

Y como en todos nuestros números tendremos nuestras secciones clásicas como Dr. Mario, S.O.S. Mariados y muchas sorpresas (que en realidad son cosas que no tenemos la más mínima idea que vamos a incluir cuando estamos escribiendo esto).

el impresionante Spinning bid Kick (Whirlwind Kick). Ha estado estudiando Kenpo y Kenpo Chino con su padre desde la infancia y es una experta, pero también tiene una personalidad muy femenina.

Fecha de nacimiento: 3-1-68
Altura: 1.72 m
Peso:
Tipo de Sangre: A
Aficiones: Las crepas y Los Aerobics
Odios: M. Bison

BALROG

Un campeón boxeador de peso completo, Balrog fue expulsado de las peleas profesionales después de ignorar las reglas del ring. Peligroso y agresivo, Balrog ahora arma grandes peloteras en las calles de Shad.

En la pelea, Balrog apoya la teoría de que quien pega más fuerte gana.

Por esto, él puede ser fácilmente anti-elegante, pero pocos peleadores tienen fuerza y tenacidad.
El pertenece al Cartel de Shadowlaw como uno de los 4 reyes, pero la falta de entrenamiento lo ha hecho venirse abajo y ahora es considerado inferior a los otros.

Fecha de nacimiento: 9-4-68
Altura: 1.98 m
Peso: 113.400 kg
Tipo de Sangre: A
Aficiones: Pelear y jugar por dinero
Odios: Perder y el Rap

VEGA

Vega es uno de los cuatro reyes de Shadoll. De sangre noble, se considera un **AESTHETIC** y es muy estricto con su evaluación de belleza y arte. Vega ha combinado satisfactoriamente el viejo arte del Kumai japonés estilo Ninjitsu con su herencia española como matador para crear una pelea estilo ecléctico.

El resultado es un hermoso y mortal ballet por el cual Vega ha obtenido el sobrenombre de el Ninja Español. Sus mejores ataques son el uso de las garras en el ataque Flying Barcelona Attack (Rolling Claw) y el Izuna Drop (Fence Climb). El siente una atracción especial por Chun-Li.

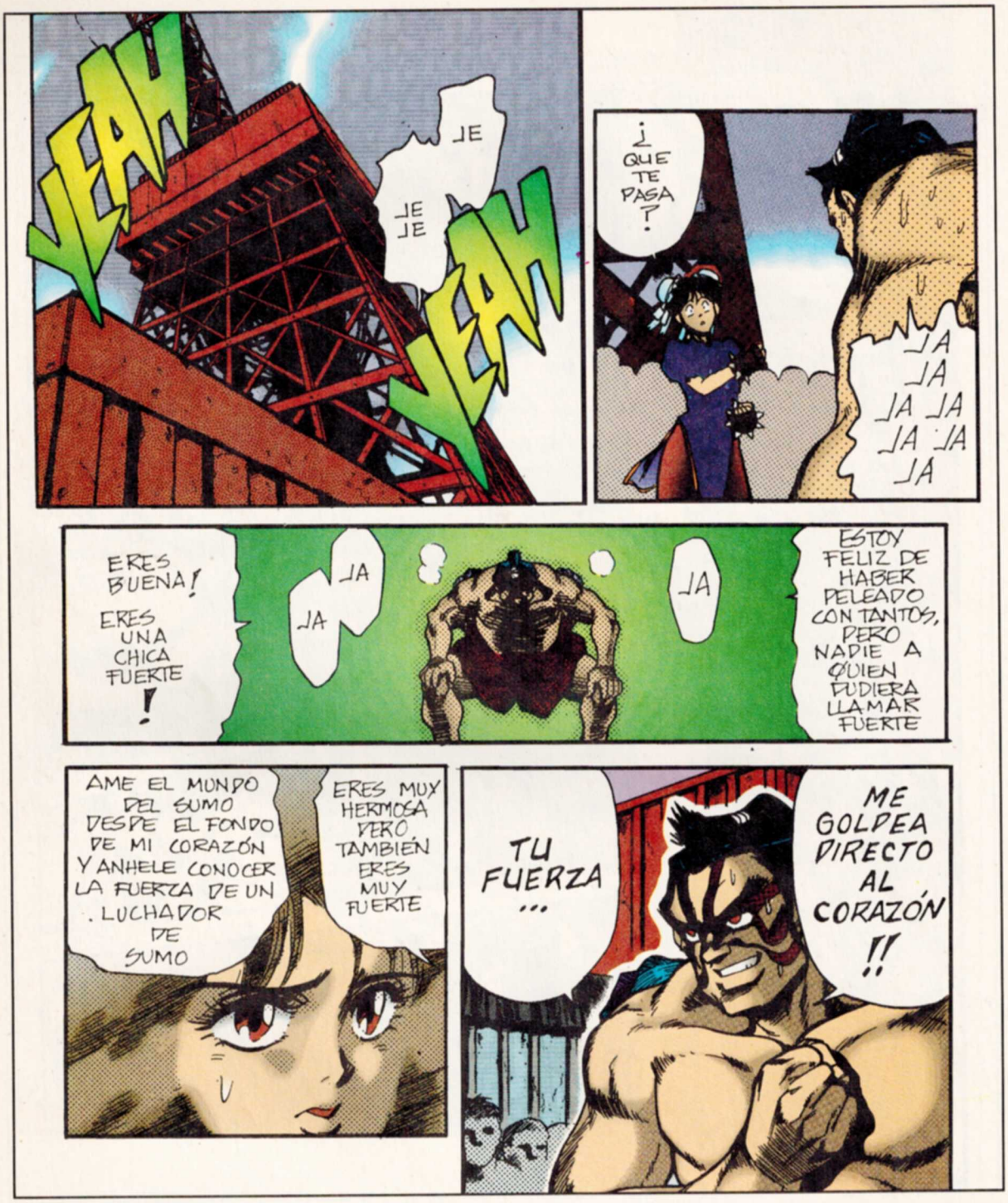
Fecha de nacimiento: 1-27-67
Altura: 1.87 m
Peso: 80.740 kg
Tipo de Sangre: O
Aficiones:Lo hermoso, él mismo
Odios:Lo feo

SAGAT

Peleador de Tailandia, Sagat es el maestro del boxeo Thaikick. como el brazo derecho de M.Bison, el es el segundo peleador de la calle más temido dentro de la Organización Shadowlaw. En una lucha desesperada contra Ryu, él le dió el Sho-ryu-ken de Ryu (Golpe de Dragón) en el pecho y aún le quedan las cicatrices.

El se sometió a un tormentoso entrenamiento, aumentando sus rodillas y codos y desarrolló una técnica única en patada boxistica. El es un hombre misterioso, cuyo estilo de pelea es temido, se muestra indiferente todo el tiempo.

Fecha de nacimiento: 7-2-55
Altura: 2.26 m
Peso: 137.440 kg kg
Tipo de Sangre: B
Aficiones:Los oponentes fuertes
Odios:El golpe del Dragón



M. BISON

Nunca ha habido un hombre más encerrado en secreto que M.Bison. Durante los 2 últimos años M.Bison ha sido el campeón de la Gran Pelea Anual de Shad de peleadores de la calle. Publicamente, él sostuvo el título de "Protector de la Paz" en Shad. Cada que él salía a dirigir el Shadowlaw, (Sindicato Internacional del Crimen), el mundo

CONTINUARA

Al principio el N64 comenzará con juegos en cartuchos, usando Read-Only-Memory (CD-ROM es también un Read Only Memory). Nintendo se propone proveer el "Writeble Disk Drive" (Unidad Drive de Discos Escribibles) la cualidad de "Writable" escribir en este medio de almacenaje, para dar a los jugadores una nueva experiencia de juego que nunca habían encontrado con un semi-conductor RAM, CD-ROM u otro Read Only medio de almacenaje.

Nintendo asegura el proveernos lo mejor de ambos mundos, la mejor acción-total de los cartuchos creados con la velocidad más rápida de acceso de los semi-conductores y la experiencia nunca antes usada en videojuegos: la virtud de escribir en discos magnéticos.

El disco magnético mide 3 3/4" y tiene una capacidad de 64 megabytes de datos o aproximadamente 16 veces los datos contenidos en un cartucho de Donkey Kong Country.
Los estándares de funcionamiento para este tipo de productos son medidos "Average Seek Time (AST)" (Tiempo promedio de búsqueda) y "Data Transfer Rate (DTR)" (Velocidad de transferencia de datos). El AST para la unidad de discos del N64 será de 150 ms o más del doble de rápido de los estándares del Play Station o Saturn. El DTR es de 1 MB/s o más del triple de velocidad de otros productos similares.

Sobre el precio de lanzamiento no han dicho mucho, pero al tratarse de un sistema de expansión, el precio será menor al N64 y además se programó su primera aparición a finales del '96 en el próximo Shoshinkai.

SOFTWARE

Se piensa introducir de 8 a 12 espectaculares títulos para el N64 en América, entre Nintendo y las demás marcas que ahora se dividen en dos categorías "Third Party" que es como trabajaban hasta el momento desarrollando el software independientes de Nintendo y los "Second Party" que son los que desarrollan el software en conjunción con Nintendo.

Gargos el jefe final de Killer Instinct 2 se puede seleccionar para pelear con él y como te podrás dar cuenta por las fotos, es bastante poderoso y más ágil que el torpe de Eyedol. Por el momento te damos estas fabulosas fotos donde te mostramos algunos de sus poderes y su display, pero no dudamos que puedas sacar este truco tú solo o si tienes suerte hasta descubrirás cómo sacar a los otros personajes secretos que son... bueno, ya se nos acabó el espacio, pero nos leeremos en los próximos números. Mientras disfruta este título.

HUAUCHINANGO

MATAMOROS No. 9
COL. CENTRO
C.P. 73160
HUAUCHINANGO, PUE.

IZCALLI

MULTIPLAZA IZCALLI
LOCAL D'-2
CUAUTITLAN IZCALLI
EDO. DE MEXICO. C.P. 54750
TEL. 871-51-98

EL TIANGUIS

INSURGENTES
SUR No. 3728
LOCALES F-12 Y F-13
COL. PEÑA POBRE
C.P. 14060
DEL. TLALPAN

AGUASCALIENTES II

JOSE MA CHAVEZ S/N
C. COMERCIAL VILLA ASUNCION
LOCAL 3 ZONA K-3
PILAR BLANCO C.P. 20280
AGUASCALIENTES, AGS.
TEL. 91(49) 13-63-02

MEAVE

EJE CENTRAL 80-84
(PLAZA MEAVE)
1er. PISO LOCAL D-52
COL. CENTRO
C.P. 06010 MEXICO, D.F
TEL. 7-09-19-21

COYOACAN

MERCADO COYOACAN
LOCAL 15 INTERIOR
COL. DEL CARMEN COYOACAN
C.P. 04000 MEXICO, D.F.
TEL. 659-57-91

MEAVE II

EJE CENTRAL 80-84
(PLAZA MEAVE)
P.B. LOCAL B-40
COL. CENTRO
C.P. 06010 MEXICO, D.F.
TEL. 7-09-19-21

VERACRUZ

PLAZA MOCAMBO
LOCAL G-28
BOCA DEL RIO VERACRUZ
TEL. 91-29-22-12-15

MEAVE III

EJE CENTRAL 80-84
(PLAZA MEAVE)
P.B. LOCAL A-58
COL. CENTRO
C.P. 06010 MEXICO, D.F.
TEL. 5-18-09-73

HELIPLAZA

AV. LOMAS VERDES 825
LOCAL 229 4o. PISO
LOMAS VERDES IV SECC.
C.P. 53120 NAUCALPAN
EDO. DE MEX.
TEL. 343-69-40

MEAVE IV

EJE CENTRAL 80-84
(PLAZA MEAVE)
P.B. LOCAL A-35
COL. CENTRO
C.P. 06010 MEXICO, D.F.
TEL. 7-09-19-21

PERICOAPA

C. DE MIRAMONTES ESQ.
C. DEL HUESO No. 3163
LOCALES W 98 Y W 99
COL. VERGEL COAPA
C.P. 14320 MEXICO, D.F.
TEL. 678-13-70

Nintendo

GAME BOY

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

NEW GAMES ®

TIPS

APARTALO ¡ YA !

TEL. 91(5) 355-60-37

COMPRAMOS VIDEO JUEGOS USADOS COMUNICATE

MAS GASTOS DE ENVIO